JORNADA HEROICA

CORAÇÃO DE RUBI

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 2
Yuvalin 6

AVENTURA 1: FORJA DE HERÓIS 13
Parte 1: Vida de Aventureiro 14
Parte 2: Trabalho Duro 16
Parte 3: Grandes Poderes, Grandes Problemas 21
Criaturas e Inimigos 26

AVENTURA 2: O SEGREDO DAS MINAS 29
Parte 1: Os Mineradores Perdidos 31
Parte 2: Sede de Vingança 33
Parte 3: As Sobras da Guerra 36
Parte 4: Os Segredos de Tallaka 39
Criaturas e Inimigos 42

AVENTURA 3: BLEFE FATAL 47

AVENTURA 4: CARAVANA CARTESIANA XX

AVENTURA 5: MENTES MALIGNAS XX

AVENTURA 6: HORIZONTE DE SANGUE XX

CRÉDITOS

Desenvolvimento: Clarice França, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Mari Zumbach, Nina Bichara e Thiago Rosa.

Edição: Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi e Thiago Rosa.

Capa: Vinicius Paizan.

Arte: Henrique DLD, Leonel Domingos, Ricardo Mango e Vinicius Paizan.

Logotipia e Projeto Gráfico: Dan Ramos.

Diagramação: Guilherme Dei Svaldi.

Revisão: Christiano Linzmeier.

Equipe da Jambô: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Daniel Ramos, Diego Alves, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte, Freddy Mees, Guiomar Lemos Soares, J.M. Trevisan, Karen Soarele, Mariana Bortoletti, Maurício Feijó, Vinícius Mendes.

Tormenta é Copyright © 1999-2020 Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J. M. Trevisan. Todos os direitos reservados.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 128.

Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Tel (51) 3391-0289
contato@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

Todos os direitos desta edição reservados à Jambô Editora. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados, sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

INTRODUÇÃO

Vinte anos de aventuras. Arton nasceu antes de alguns de vocês que estão lendo esse livro. Cresceu junto com boa parte de nós. Tornou-se o maior e mais importante RPG brasileiro. Para celebrar tantas conquistas, criamos um produto à altura de suas ambições: a *Jornada Heroica*.

Campanhas de RPG são, acima de tudo, boas memórias. Assim como *Tormenta*, eu também tenho mais de vinte anos praticando esse amado hobby, e incontáveis histórias, dramáticas e épicas, que aconteceram apenas dentro da cabeça dos meus companheiros de jogo. Mas isso não torna elas menos reais.

Aacredito que todas as mesas de RPG no Brasil compartilham desse sentimento de alguma forma, evocando lembranças sobre personagens, cenas e emoções que foram criadas e compartilhadas dentro de um mundo fictício que aprendemos a amar.

Quando a Jambô me chamou para fazer a *Jornada Heroica* e me apresentou a trama central criada por **Marcelo Cassaro**, eu comecei a entender, de verdade, o peso de uma história. Muito diferente de criar uma campanha para sua mesa de amigos, desenhar uma aventura para ser compartilhada requer desprendimento: aceitar que, assim que chegar nas outras mesas, nas mãos de outros mestres e jogadores, ela não é mais sua. Ela se multiplica, se transforma, ganha vida. E essa é a parte mais bonita.

A primeira grande história da era *Tormenta20* nasce de uma vitória da comunidade: foi uma das recompensas do *maior financiamento coletivo da história do RPG nacional*. Foi graças ao empenho dos fãs que essa jornada começou e agora cabe a vocês terminá-la.

— Felipe Della Corte

O QUE É ESTE LIVRO

Uma *Jornada Heroica* é uma série de aventuras interligadas que formam uma história maior. Ao término dela, seu grupo terá avançado do posto de aventureiros novatos ao de verdadeiras lendas e terá alterado o mundo de Arton! Em outras palavras, mais do que diversas aventuras, uma *Jornada Heroica* traz uma *campanha inteira*.

Assim, este livro traz todo o cenário, história, NPCs e desafios que os heróis encontrarão pelo caminho. Entretanto, ele ainda exige o livro básico *Tormenta20*. A campanha apresentada aqui, *Coração de Rubi*, é dividida em seis aventuras. Cada uma delas é dividida em partes que terminam em pontos relevantes da história, nos quais os personagens sobem de nível. O fim de cada aventura traz uma listagem de todas as fichas usadas nela.

A campanha começa no 1º nível e pode ser jogada por grupos iniciantes. Ela foi planejada para navegar entre todas as opções do sistema, seguindo o conceito de "aprender jogando".

E bota jogo nisso! Cada aventura requer em média de quatro a seis sessões de jogo — considerando jogadores experientes, já familiarizados com o sistema. Por cima, este livro deve garantir por volta de *cem horas de jogo!*

Se essa é sua primeira vez conduzindo uma campanha longa como mestre, não se preocupe. A seguir vamos dar dicas para lidar com situações mais complicadas na mesa, como ajustar o nível de desafio para um grupo maior ou menor do que o padrão, ou mesmo lidar com a morte de personagens.

COMEÇANDO

Seja bem-vindo a *Coração de Rubi, a* primeira *Jornada Heróica* de *Tormenta*. Se você está lendo isso e é um jogador: PARE! Esse livro é feito para o mestre, e ler daqui pra frente irá estragar sua experiência!

Agora que enxotamos esses safados, vamos ao que interessa. A preparação de jogo pode parecer difícil, mas tudo é uma questão de organizar a mesa. Para ajudar mestres de primeira viagem, a seguir está um "roteiro" do que você precisa fazer para começar a campanha, junto com dicas para que seu grupo possa partir em aventuras com o pé direito.

CONVERSE COM OS JOGADORES

Antes de se debruçar sobre as regras e decidir suas raças, classes e atributos, é muito importante estabelecer as regras da mesa entre os jogadores.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Estabeleça coisas básicas do jogo, como periodicidade, duração das sessões, até a permissão de comidas e bebidas em cima da mesa! Como diz o ditado: o combinado não sai caro. Esses pequenos detalhes, quando devidamente respeitados, evitam estresses desnecessários entre os jogadores. Lembre-se que RPG é um hobby feito para ser divertido!

ESTABELEÇA LIMITES

Pergunte aos seus jogadores o que eles *não gostam*. Algumas partes dessa campanha envolvem aranhas gigantes, mortos-vivos, cenas de crimes e outras coisas que podem ser desagradáveis para certas pessoas. Peça uma lista de situações que seus jogadores não gostariam de ver em jogo e romeva esses itens. Nenhum deles vai estragar a história.

Pode parecer um termo sério demais para um jogo de interpretação, mas o *contrato social* da mesa pode poupar o grupo de situações desagradáveis que podem estragar a diversão de todo mundo.

DEFINA O CLIMA DA NARRATIVA

Apesar de cada aventura ter seus tons característicos, como a soturnez dos filmes de terror na aventura três e a clara inspiração aventuresca à lá *Indiana Jones* da aventura quartro, é importante deixar claro para os jogadores qual vai ser o clima esperado durante a *campanha como um todo*. Alguns grupos gostam de deixar a mesa mais leve e fazer piadinhas toda hora, enquanto outros apreciam uma interpretação mais imersiva. Pense em um filme: em *O Senhor do Anéis*, por exemplo, existem momentos de alívio cômico mas se Gandalf fizesse piadinhas o tempo todo, o tom do filme seria totalmente diferente.

Esse também é o momento de definir como vão ser narradas cenas violentas: alguns jogadores gostam de descrições detalhadas sobre como a lâmina da espada perfurou o coração do orc, esguichando seu sangue esverdeado pela relva, mas nem sempre esse nível de detalhe é do agrado da mesa toda.

LEIA O LIVRO

Você não precisa decorar o livro básico, mas ter um entendimento geral das regras é importante para manter o fluxo de jogo — parar a ação para consultar regras o tempo todo pode estragar a empolgação das cenas! Também é responsabilidade dos jogadores conhecerem as regras tão bem quanto o mestre, principalmente as habilidades de seu personagem.

Alguns grupos gostam de alterar regras para deixar o jogo mais do seu agrado. Para isso é importante compreender bem a dinâmica do jogo e, mais importante, deixar claras todas as mudanças pretendidas para os jogadores da mesa! Nunca é uma boa ideia fazer ajustes em regras "em cima da hora", pois as coisas podem sair do controle.

Sobre este livro em particular, não se preocupe em ler a história completa. Basta ler essa introdução e toda a primeira aventura para começar a jornada.

SESSÃO ZERO

É muito útil fazer uma primeira sessão entre os jogadores apenas para explicar a proposta da campanha e criar os personagens. Claro que os jogadores são livres para criarem seus personagens como quiserem, mas é sempre importante lembrar que RPG é um jogo colaborativo, ou seja, é necessário que todos estejam dispostos a se ajudarem para tornar a experiência divertida.

Deixe claro que os personagens são um grupo de aventureiros buscando um objetivo comum. Eles são um time! Então, por mais que seja legal pensar em um personagem secretamente maligno que é um espião da Supremacia Purista, isso pode atrapalhar tanto a proposta da campanha quanto a diversão dos outros jogadores. A primeira parte do Aventura Um tem boas dicas de personagens e origens que funcionam bem com a campanha.

Incentive um grupo diverso, mas coeso. Explique para os jogadores que o interessante é possuir habilidades complementares que cubram uma boa gama de situações. O bardo focado em perícias sociais terá sua utilidade e sua hora de brilhar tanto quando o caçador especializado em matar monstros!

HERÓIS SIM, PROTEGIDOS NÃO

Começar uma nova campanha é uma excelente oportunidade de marcar um ponto importantíssimo: a história não depende dos mesmos personagens para acontecer.

É muito comum que jogadores cheguem à mesa com dois vícios. O primeiro é a "Síndrome do Protagonista". Muitos RPGistas têm a convicção de que a história depende de seus personagens, quando na verdade eles estão apenas vivendo ela. Um filme do Batman sem o Batman não pode acontecer, mas aventuras de RPG *não* seguem esse modelo. Em outras palavras, os personagens não estão protegidos pela famigerada "armadura de roteiro". Pelo contrário — a

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

carreira de aventureiro é perigosa e todos os membros do grupo estão em risco constante! Aproveite a sessão zero para explicar isso.

O segundo é a "Síndrome do Videogame", em que os jogadores tratam seus personagens como bonecos virtuais com a capacidade de simplesmente recomeçar quantas vezes quiserem. Explique que eles são mais parecidos com personagens de um filme: sentem cansaço, tristeza, medo. Não são maníacos desprovidos de emoção que só querem trucidar monstros e conquistar tesouros. Suas ações têm consequências, e muitas delas podem ser graves. O que nos leva a...

Derrota & Morte

Certo, a vida de aventureiro é difícil e perigosa, mas o que fazer quando o grupo perde um combate ou um dos personagens morre?

A primeira coisa a ter em mente é que os personagens não precisam sempre lutar até a morte, e fugir é uma opção válida. Personagens feridos podem recuar para descansar e se preparar melhor, enfrentando novamente aquela ameaça. Não se acanhe em esticar o tempo das aventuras ou criar brechas para os personagens se recuperarem. Talvez melhorar equipamentos e treinar suas habilidades antes de avançar na história seja até um bom gancho para aventuras diferentes!

Já quando um personagem morre, a coisa é um pouco mais complicada. Como vimos na *Guilda do Macaco*, personagens que morrem raramente retornam, e a ressurreição é rara ou mesmo inacessível em *Tormenta20*. O ideal é pedir para o jogador que perdeu o personagem fazer uma nova ficha, no mesmo nível, e narrar uma cena em que o grupo procura por um substituto adequado.

A Aventura É Sua!

Essa campanha foi feita para ser um guia, não uma jaula. Sinta-se livre para adicionar diálogos, referências e até cenas para deixar a campanha mais do gosto de sua mesa. Alguns grupos preferem focar na ação, avançando as partes narrativas, mas para mestres e jogadores que apreciam um ambiente mais profundo, *Coração de Rubi* apresenta uma gama de cenários e NPCs que pode ser ampliada pelo mestre.

Adicionar cenas e NPCs ligados aos históricos individuais dos personagens do grupo é um jeito especialmente legal de personalizar a campanha para seus jogadores e fazê-los se interessar ainda mais pela história!

Resumo da Campanha

Coração de Rubi é a história de como um grupo de heróis ajuda um rico e ambicioso inventor a realizar um plano mirabolante para destrui a área de Tormenta ao norte de Zakharov.

O que começa com um simples sonho de se tornar um aventureiro profissional logo se transforma em uma busca fantástica pelos segredos do **aço-rubi**, disputado por bandidos, guildas corruptas e até mesmo o exército purista. Afinal, este material é um dos poucos eficazes contra o grande inimigo de Arton: a Tormenta. Será que os heróis conseguirão se preparar para enfrentar a tempestade rubra de frente?

Aventura Um: Forja de Heróis

O sonho de quase toda criança nascida no Reinado é se tornar um aventureiro, conquistar fama e fortuna e ter seu nome imortalizado nas canções dos bardos.

O que muita gente esquece é que isso significa comer o pão que Thwor amassou. A carreira é dura, perigosa e, muitas vezes, curta. São poucos os aventureiros que morrem velhos em suas camas luxuosas!

Nesta primeira aventura um grupo de aspirantes a aventureiros se encontra em **Yuvalin** para testar sua bravura (e sorte!) na Cidade-Forja.

Aventura Dois: O Segredo das Minas

Uma intrincada rede de túneis foi encontrada nas minas Heldret, e parecem ser parte de uma antiga construção dos anões. **Ezequias** conta com o grupo para explorar essas câmaras ocultas, que podem conter o tão procurado segredo para a forja do aço-rubi.

No entanto, seus desafetos na Guilda dos Mineradores contrataram mercenários para frustrar seus planos e roubar as informações, visando minar os esforços do novo presidente.

Aventura Três: Blefe Fatal

Aslothia, o Reino dos Mortos. Um local sombrio, nefasto, avesso à vida... E o próximo destino do grupo. Seguindo pistas encontradas dentro da Guilda dos Mineradores, o grupo precisa se infiltrar em um leilão exclusivo que acontece em Aslavi, uma cidade

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

de Aslothia, em busca do artefato que supostamente é capaz de forjar o aço-rubi.

Munidos de mais perguntas do que respostas, os aventureiros precisarão enfrentar mortos-vivos, aberrações e o pior: nobres endinheirados.

Aventura Quatro: Caravana Cartesiana

Depois de uma fuga ousada de Aslothia, o grupo se vê em uma das cidades mais famosas de Arton: Vectora, o Mercado das Nuvens! Os heróis encontram figuras exóticas, novas culturas e, claro, um enorme mercado à disposição de seus preciosos tibares.

Aproveitando a oportunidade para aprender mais sobre o artefato recém adquirido, o grupo precisará viajar pelos cantos de Arton em busca de grandes Poderes Elementais Primordiais — a única energia capaz de restaurar o Parvathar. No entanto, mal sabem eles que forças ocultas espreitam nas sombras...

Aventura Cinco: Mentes Malignas que Planejam Destruição

O Parvathar está em sua forma plena e chegou a hora de voltar para Yuvalin para por em prática o audacioso plano de Ezequias Heldret. Infelizmente, a chegada em casa se torna o início de um pesadelo: Yuvalin foi invadida e ocupada por batalhões da Supremacia Purista!

Os heróis precisam ajudar o exército de Zakharov a retomar a cidade e resgatar Ezequias em uma batalha que envolve combater aeronaves, saltar detrás das linhas inimigas, impedir a explosão da Fundição Central e destruir um novo e melhorado Colosso de Guerra.

Aventura Seis: Horizonte de Sangue

A Tormenta. O grande flagelo artoniano. O inimigo do mundo. É chegada a hora de marchar sob nuvens rubras e expulsar esses invasores de território de Zakharov. Tudo que os personagens passaram culmina nesse momento de glória e terror.

O grupo precisa se preparar, buscando a ajuda de figuras lendárias que já enfrentaram Aharadak, o Deus da Tormenta. Uma expedição onde qualquer deslize pode significar um destino pior que a morte. Os heróis devem invadir a Cidade na Tormenta e destruir a Lança de Aharadak de uma vez por todas!

Balanceamento

Todo o balanceamento das aventuras, incluindo os níveis de desafio, foi calculado para grupos de quatro personagens. Isso não significa que seja impossível jogar a campanha com grupos maiores ou menores, mas isso exigirá pequenos ajustes nos desafios. A seguir estão os ajustes para grupos de 3 ou 5 jogadores.

Para 3 Jogadores

- Em combates contra um único inimigo, reduza o nível dele em dois. Isso diminui os ataques, PV e PM dos adversários, tornando os combates menos penosos.
- Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.
- Em perigos complexos, diminua a CD dos testes em 2 pontos.

Para 5 Jogadores

- Em combates contra um único inimigo, aumente o nível dele em dois.
- Em combates contra múltiplos inimigos, aumente o número de oponentes em 25%.
- Em perigos complexos, aumente a CD dos testes em 2 pontos.

Esses ajustes não são totalmente precisos, e só devem ser aplicados caso os desafios estejam muito difíceis ou fáceis. Os ajustes também podem ser usados para deixar as coisas mais fáceis para jogadores iniciantes, ou mais difíceis para jogadores veteranos, independentemente do tamanho do grupo.

Experiência ou Marcos

As aventuras da *Jornada Heroica* são calculadas de forma que os níveis de desafio das cenas forneçam a XP necessária para que os personagens subam de nível nos momentos certos. Porém, nem sempre é possível fazer essa conta de maneira exata. Assim, uma opção para o mestre é usar a regra variante de marcos. Nessa opção, os aventureiros não recebem XP. Em vez disso, sobem de nível sempre que alcançam um determinado ponto da história.

Usar essa variante na *Jornada Heroica* é fácil: simplesmente conceda aos heróis um nível ao fim de cada parte de cada aventura.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

YUVALIN

Zakharov é o Reino das Armas, lar dos maiores ferreiros do Reinado, cuja habilidade rivaliza até mesmo à dos anões de Doherimm. Em Zakharov, a fabricação de armas é mais do que um ofício — é a cultura que define o reino e seu povo, tornando-se até mesmo uma religião. Da suntuosa capital Zakharin até a menor das aldeias agrícolas, todos os habitantes respeitam, apreciam ou até mesmo se dedicam ao ofício da forja.

Aos olhos destreinados, pode parecer que a qualidade das armas de Zakharov vem somente da habilidade dos ferreiros que as produzem, mas um dos segredos do reino é o conhecimento sobre os minérios certos para a fabricação de cada arma. E ninguém entende mais de minérios do que os habitantes de Yuvalin. A maior operação mineira de Zakharov — e talvez do Reinado —, Yuvalin é a principal fornecedora dos metais de altíssima pureza necessários para a fabricação das melhores armas.

Hoje a segunda maior cidade em Zakharov, Yuvalin impressiona pela sua arquitetura estranha e moderna, voltada para a extração, transporte, fundição e comércio de metais e minérios. A cidade é composta por um conjunto de grandes muros em formato de anéis concêntricos, que a faz parecer uma colina artificial. Os enormes pilares de aço que sustentam a estrutura de trilhos aéreos, que ligam o distrito central às minas, podem ser vistos de longe, e o som constante e ritmado da fundição central faz parecer que a cidade está viva — o que lhe rendeu o apelido de Coração da Forja.

Ponto de partida de *Coração de Rubi*, Yuvalin é o palco principal de boa parte das aventuras desta *Jornada Heroica*, e também uma "base de operações" para os jogadores. É ideal que eles enxerguem a cidade como seu lar e criem laços com ela. Nesta seção você encontra detalhes sobre Yuvalin que serão úteis ao longo da campanha.

A FUNDAÇÃO DA FUNDIÇÃO

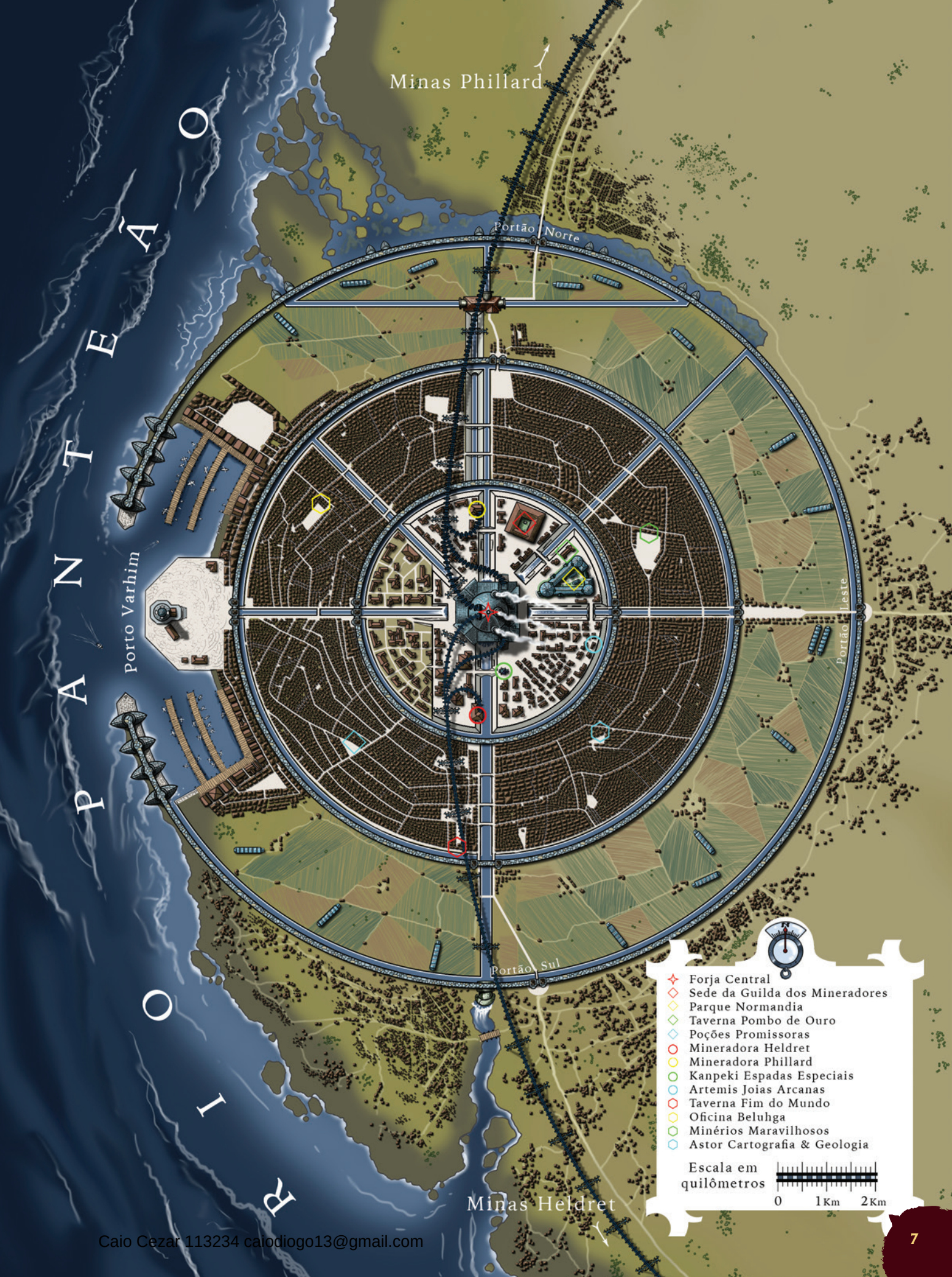
Embora hoje seja uma das maiores cidades do reino de Zakharov, Yuvalin começou como uma pequena colônia de mineração na margem do Rio do Panteão. Foi fundada algumas décadas depois do Tratado da Espada e da Forja, fruto de um gesto grandioso para celebrar o acordo de cooperação entre anões e humanos: uma caravana mista das duas raças deveria partir de Zakharov para oeste e estabelecer uma rota de transporte dos preciosos minérios das Uivantes. Descendente de um dos membros da expedição original liderada por Folk Steelhart, o clérigo de Valkaria Norman Heldret foi escolhido para liderar o contingente humano dessa empreitada, ao lado do embaixador dos anões, Yuvan Rockbones, um especialista em minérios enviado por Doherimm.

A caravana com mais de cinquenta pessoas partiu até o Rio do Panteão. Lá, estabeleceu seu primeiro assentamento e começou a levantar as possibilidades da região. Por fim, Yuvan encontrou um veio abundante, dando início às operações de escavação. Quando os primeiros minérios foram enviados de volta a Zakharin, a qualidade do produto impressionou até mesmo os ferreiros anões. Foi então fundada a Colônia Mineradora Yuvalin, com o propósito de ser a principal fornecedora de minério em Zakharov.

Por décadas, Yuvalin atraiu milhares de pessoas dispostas a enfrentar o clima gelado do sopé das Uivantes e a dura vida no interior das minas com promessas de trabalho e riquezas, muito devido à presença constante de mestres anões que dividiam seus segredos de mineração com os yuvalinenses. Acredita-se, inclusive, que algumas das minas em Yuvalin possuem ligação direta com entradas de Doherimm e que a cidade estaria acima da Montanha de Ferro, o que explicaria a qualidade superior de seus minérios.

Mesmo pessoas sem qualquer envolvimento com a mineração e a forja migraram para o crescente assentamento de Yuvalin, com a intenção de oferecer serviços diversos, como oficinas, curtumes, armazéns e tavernas. Afinal, os mineiros precisavam ter uma vida fora dos túneis. Não demorou para que a pequena colônia se tornasse uma vila e depois uma cidade, que cresceu em tamanho e população conforme as operações de mineração se expandiram, seguindo técnicas conhecidas por Yuvan e seus companheiros. Nessa época, o governo de Yuvalin era feudal, com Yuvan e Norman dividindo as funções administrativas e legislativas, cada um responsável por representar o interesse de seus reinos na iniciativa conjunta.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com



Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Dia a Dia na Cidade

Yuvalin é um cidade agitada. Suas ruas fervilham de transeuntes em quase todas as horas do dia e da noite, graças ao funcionamento em três turnos. Como a Guilda exerce um controle extremamente autoritário, crimes como roubos ou assaltos são raros, o que não impede a milícia local de ostentar armas e armaduras de alta qualidade. O clima de falsa segurança já faz parte da vida dos yuvalinenses, e a maioria considera um ótimo negócio viver em uma cidade tranquila e próspera em troca de obedecer às demandas da Guilda. Não raro ocorrem manifestações contrárias ao sistema autocrático de Yuvalin, que são prontamente reprimidas pelos agentes da Guilda, seja de forma aberta através de prisões por desacato e baderna, seja por inexplicáveis "desaparecimentos".

Apesar das leis locais serem rígidas com assuntos como contrabando e comércio ilegal, é possível comprar e vender quase tudo dentro dos muros de Yuvalin, até mesmo armas de fogo e escravos, quando se tem os contatos (e os tibares) necessários.

A administração da cidade tem um modelo desenhado para garantir a ordem: cada um dos distritos tem um prefeito, que é escolhido por aclamação popular a cada cinco anos. Os candidatos precisam ser membros filiados à Guilda dos Mineradores, e cada um pode apontar o capitão da guarda de seu distrito. Em teoria, os prefeitos representam os interesses e necessidades de seu distrito junto ao alto escalão da Guilda; na prática, não passam de fantoches à merce dos caprichos das famílias fundadoras.

Apesar de ter infligido grande terror, a área de Tormenta ao norte de Zakharov acabou se tornando cada vez mais um mero plano de fundo para a cidade. Ainda assim, a tempestade perturba os habitantes com seus trovões avermelhados que despontam ameaçadoramente no horizonte, como um aviso de que as primeiras gotas de ácido podem chover sobre Yuvalin a qualquer momento. O assunto é tabu em quase todas as rodas de conversa, e informações relacionadas à Tormenta são prontamente abafadas pelos agentes da Guilda.

Até que, alguns anos depois depois, Yuvan e os anões de Yuvalin receberam ordens para deixar a cidade e retornar imediatamente a Doherimm, abandonando os humanos à própria sorte.

A partida dos anões foi um duro golpe para toda Zakharov, mas o povo de Yuvalin transformou o desastre diplomático em uma oportunidade de enfim fazer da cidade a principal fornecedora de minérios para o reino. As famílias mais abastadas e influentes, incluindo os Heldret, se organizaram na formação da Guilda dos Mineradores, com o intuito de unir esforços para expandir e fortalecer a atividade de mineração. Não demorou muito para que o poder da guilda suplantasse o governo local, estabelecendo um conselho administrativo composto pelos líderes das famílias principais, geralmente donos das minas e das operações transportadoras.

Pelas décadas seguintes a cidade cresceu e prosperou em uma velocidade estonteante. A Guilda dos Mineradores aumentou seu poder e influência em todo o reino, tornando-se uma das organizações mais importantes do Reinado, o que trouxe mais problemas do que felicidade. Com o passar das gerações, os herdeiros das três grandes famílias que lideram a guilda — Heldret, Phillard e Varhim — se tornaram cada vez mais gananciosos e arrogantes, se afastando do propósito original de sua fundação. Hoje, a guilda se parece mais com um sindicato criminoso do que uma organização comercial, controlando a cidade de forma autoritária e opressora pelos bastidores, manipulando os trabalhadores e cidadãos com o objetivo de aumentar seu poder e riqueza.

A CIDADE HOJE

Yuvalin parece ser um único mecanismo gigantesco, composto por diversas partes que funcionam em harmonia. As construções seguem uma organização invejável, adaptado da engenharia anã. Ao contrário da maioria das cidades do Reinado, Yuvalin expandiu-se de forma ordenada sob a tutela da Guilda dos Mineradores, o que possibilitou um planejamento das novas construções.

Nem mesmo a ameaça da Tormenta ao norte ou a ocupação purista de alguns anos atrás abalaram o funcionamento metódico e as atividades incessantes de Yuvalin, que funciona dividida em três turnos igualmente ocupados em todos os períodos do dia e da noite. Isso é possível graças à sua arquitetura única, com um intrincado sistema de dutos de água quente que permeia a cidade, permitindo que ela opere até nas noites mais frias do inverno.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Vista de cima, Yuvalin parece um enorme círculo dividido em três "anéis" pelo sistema de aquedutos que percorre a cidade. O primeiro anel, o Distrito da Forja, abriga a Fundição Central, a sede da Guilda dos Mineradores, residências luxuosas e o esplêndido Jardim Eterno. O segundo anel, o Distrito da Bigorna, é composto por prédios comerciais e residenciais e é o mais populoso dos três. Já o terceiro anel, o Distrito do Carvão, concentra atividades portuárias e agrícolas, além das residências mais pobres. Yuvan projetou a cidade como uma fonte, drenando água do Rio do Panteão até o Fundição Central, onde é aquecida e redistribuída pela rede de canais, tornando o clima mais ameno para seus habitantes. Porém, como a água do sistema perde calor conforme se afasta do centro, a periferia de Yuvalin é mais fria.

Os distritos são bem organizados, com ruas identificadas por nomes que geralmente remetem a metais ou ferramentas, como Rua Bronze ou Travessa do Fole. A Guilda dos Mineradores mantém um registro preciso dos distritos, e controla todas as permissões de negócios e moradia. Cada distrito é cercado por um muro circular que acompanha um dos aquedutos centrais — um fosso de água quente com cerca de três metros de profundidade — e tem acesso controlado através de portões guardados pela milícia. O Distrito do Carvão termina na muralha externa, que tecnicamente determina o limite da cidade. Porém, muitas casas já foram construídas além dos muros, formando uma espécie de periferia ilegal, que quase não recebe o calor da Fundição Central, apelidada de Estábulo. Isso porque essa região é habitada por trabalhadores muito pobres que, sem qualquer habilidade técnica, só podem alugar sua força física para serviços braçais nas minas e docas, o que lhes rendeu a alcunha de "trobos".

A maioria dos habitantes de Yuvalin é composta de humanos, mas a cidade apresenta uma das maiores concentração de anões em todo o Reinado. Elfos artesãos e goblins inventores também moram aqui. Como o metal que escavam, os yuvalinenses são um povo robusto e duro, moldados pelo trabalho pesado e o clima difícil. Apesar disso, normalmente são bem-humorados e hospitaleiros, principalmente por causa do aumento exponencial de visitantes que passam pela cidade em busca de bons negócios.

Apesar de parecer um paraíso de possibilidades e progresso, os bastidores de Yuvalin escondem um governo autoritário e corrupto, controlado com punho de ferro pelos líderes da Guilda dos Mineradores. Detentora do monopólio de matéria-prima essencial para a base da economia do reino, a Guilda é capaz de manipular até mesmo o próprio regente Walfengarr Roggandin, e não mede esforços para manter-se no controle absoluto da cidade e suas operações. O governo é bastante aberto com mercadores viajantes, mas extremamente rigoroso com forasteiros, principalmente com aqueles que buscam fixar residência na cidade para começar um negócio — provavelmente o caso dos personagens.

Fundição Central

A cidade tem como marco zero a gigantesca Fundição Central. Essa construção de pedra e aço lembra um galpão de fábrica e possui quatro portas enormes, cinco andares e três imensas fornalhas com chaminés que ascendem mais vinte metros acima do teto. Cerca de seis mil trabalhadores se revezam nos três turnos da fundição, onde são fabricados os lingotes mais puros e prestigiados de Zakharov. As caldeiras da fundição também são responsáveis pelo aquecimento dos aquedutos da cidade. Essa maravilha tecnológica é considerada o ápice da cooperação entre a inventividade humana e a engenhosidade anã.

Cada uma das portas desemboca em uma estrada larga com trilhos, que dá acesso direto até um dos três portões da cidade ou ao porto. Sobre os trilhos correm carros responsáveis por carregar a matéria-prima das minas para a estrutura. Os carros são muito maiores que carroças comuns, capazes de transportar toneladas de minério e dúzias de trabalhadores. Eles são impulsionados por um sistema engenhoso que usa carvão para girar as rodas automaticamente, e operados por uma equipe especializada.

Apenas os trabalhadores podem circular livremente na Fundição Central, sendo proibida a entrada de pessoas não autorizados. A fundição é comandada pelo trio de Mestres Fundidores, cada um responsável por um turno de funcionamento.

Distrito da Forja

O primeiro anel ao redor da Fundição Central é o menor, mas o mais importante. Por sua posição, é o distrito mais quente e confortável da cidade, e portanto, o mais nobre. Ali encontra-se a sede da Guilda dos Mineradores, assim como as mansões das famílias fundadoras e residências de outros membros distintos da guilda, que também esbanjam luxo e riqueza.

As ruas são pavimentadas com pedras claras e iluminadas por postes com lampiões mágicos. Há um pequeno centro de comércio, com alfaiates, joalheiros e armeiros de luxo, além da *Pombo de Ouro*, uma grande e refinada taverna que serve os pratos mais cobiçados da cidade.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Mas o local de maior destaque é Normandia, um parque coberto por uma enorme redoma de vidro, repleto de árvores e flores que desafiam o clima gelado, possível graças aos aquedutos aquecidos. Projetado por construtores de Doherimm, seu nome é uma homenagem ao fundador humano, Norman Heldret.

Sede da Guilda dos Mineradores

O maior prédio do distrito, a sede ocupa um espaço impressionante no distrito. É uma estrutura perfeitamente quadrada, com um pátio central aberto, que ostenta uma estátua de metal maciço com as figuras dos fundadores Yuvan e Norman em um aperto de mãos. O prédio tem diversas salas ocupadas por agentes administrativos e comerciais, uma biblioteca e um salão para reuniões. O prédio é de livre circulação do público, e fortemente protegido pela milícia, que faz da sede seu quartel-general. O comandante da guarda é Renard Bellum, um veterano do Exército do Reinado de rosto quadrado, queixo duro e braços fortes, que para sua tristeza está constantemente atolado em trabalho burocrático.

Artemis Joias Arcanas

Esta oficina luxuosa é especializada na fabricação de joias encantadas. É comandada por Artemis, uma inventora bela e exótica (uma moreau herdeira da raposa) que desperta a curiosidade dos moradores e visitantes. Artemis é constantemente perturbada por pedidos de casamento, sempre negadas com frieza.

Kanpeki Espadas Especiais

A arquitetura exótica desta oficina na rua principal chama a atenção. O prédio é construído com vários telhados em camadas, tem portas corrediças e chão de tapete de palha trançada. A forja tem instrumentos estranhos e é operada por apenas duas pessoas: o proprietário Hatori Muramune e seu jovem assistente Goro Okazaki. Ambos tamuranianos, falam um valkar carregado de sotaque. As espadas de Mestre Muramune são lendárias entre os habitantes de Yuvalin, dispostos a pagar uma fortuna apenas para exibi-las como objetos de arte em suas casas. Hatori, porém, gosta de forjar suas espadas para guerreiros honrados e valorosos, e se mudou para Yuvalin com o objetivo de fabricar a katana perfeita, utilizando os metais de alta pureza da cidade.

Distrito da Bigorna

Agitado e barulhento, esse distrito concentra a maior parte da população de Yuvalin, com milhares de casas, lojas e tavernas espalhados por sua extensão. Sua arquitetura não é muito diferente de outras grandes cidades do Reinado, como Deheon e Zakharin, mas impressiona até mesmo viajantes experientes pela grande quantidade de estabelecimentos que oferecem itens de metal, dos mais comums ao mais exóticos. É possível encontrar armas e armaduras superiores, incluindo forjados a partir de metais especiais como adamante e mitral. Encontrar esses itens exige um teste de Investigação (CD 15).

Oficina Beluhga

Chefiada pela anã "ferreira-a-frio" Penellope Pendragon (anã, caçadora 6) — conhecida como Pen-Pen — essa prestigiosa oficina oferece armas, armaduras e escudos forjados a partir do raríssimo *gelo eterno* extraído das Montanhas Uivantes.

Taverna Fim do Mundo

Essa pocilga serve como fachada para as operações de um cartel de goblins inventores que comercializa bombas e outros produtos explosivos ilegais. O líder do cartel é um goblin obeso, arrogante e avarento, que está sempre usando um monóculo e uma cartola amarrotada, auto intitulado "Príncipe da Pólvora Gallyx" (goblin, Ladino 3/Inventor 4).

Minérios Maravilhosos

O patriarca da família Heldret, um excêntrico inventor chamado Ezequias, tem sua oficina no Distrito da Bigorna. Quando questionado sobre os motivos de escolher o distrito menos nobre, ele sempre responde com outra pergunta: "e por que não?". Ezequias é um ávido pesquisador de novos minerais, provavelmente um dos melhores do Reinado, e possui peças de materiais exóticos como aço-rubi e matéria vermelha. Dizem que ele é aficionado pela Tormenta e se interessa por qualquer informação sobre a tempestade.

Distrito do Carvão

O anel externo é o maior em termos de espaço, mas não é muito populoso. Isso porque boa parte do território é ocupado pelas operações do Porto Varhim, um ancoradouro construído na margem leste do Rio do Panteão que opera dia e noite, recebendo embarcações que transportam os insumos produzidos pela cidade até o mar, de onde escoam para todo o Reinado. Outra parte considerável do distrito abriga uma audaciosa operação agrícola que usa o calor do sistema de aquedutos para cultivar fazendas-estufa durante o ano todo, produzindo boa parte do alimento consumido pela cidade. O restante do anel é composto por habitações populares e ser-

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

viços simples como tavernas, mercearias e pequenas oficinas e lojas, geralmente pobres demais para pleitear um local no Distrito da Bigorna.

Os portões Norte e Sul levam respectivamente para as Minas Heldret e Minas Phillard, através dos trilhos elevados que seguem até a entrada das minas. A muralha externa tem quase o dobro da altura dos muros internos, e é pontilhada por ameias e torres de vigia. Margeando o muro está o assentamento conhecido como "O Estábulo" onde casebres são construídos de forma desordenada, se amontoando o mais próximo possível do calor que emana da cidade. Essa periferia está oficialmente fora dos limites de Yuvalin, mas é monitorada de perto pela milícia, com a finalidade de "evitar problemas". É comum ver grupos de habitantes do Estábulo amontoados no portão onde começam os trilhos aéreos, tentando oferecer seus serviços às equipes de transporte que passam carregando material para dentro e para fora das minas.

A LEI

A seguir estão duas fichas genéricas que o mestre pode usar quando os personagens saírem da linha.

GUARDA DE YUVALIN — ND 1/2

Humano 2, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +3
Defesa 17, **Fort** +5, **Ref** +1, **Von** +1
Pontos de Vida 8
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Maça +5 (1d8+2).

For 15, Des 10, Con 14, Int 10, Sab 11, Car 9

Perícias Atletismo +5.
Equipamento Apito, cota de malha, escudo leve, maça. **Tesouro** Nenhum.

SARGENTO DA GUARDA — ND 2

Humano 9, Médio

Iniciativa +10, **Percepção** +11
Defesa 22, **Fort** +12, **Ref** +6, **Von** +7
Pontos de Vida 36
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Espada longa +16 (1d8+5, 19).
Ataque à Distância Besta leve +10 (1d8+2, 19).
Autoridade Local Em Yuvalin, o sargento recebe +2 em testes de perícias e rolagens de dano (já contabilizados).

For 17, Des 10, Con 14, Int 10, Sab 13, Car 11

Perícias Atletismo +13, Investigação +10.
Equipamento Apito, besta leve, escudo pesado, espada longa certeira, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Metade.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

AVENTURA UM

FORJA DE HERÓIS

As cidades do Reinado são um ótimo ponto de partida para aventureiros iniciantes, e Yuvalin não é exceção. Apesar de não ser uma capital, a cidade-forja tem crescido de forma acelerada pelos nos últimos anos, principalmente após a Guerra Purista, recebendo novos moradores em busca de trabalho e oportunidade todos os meses. Nossos heróis foram atraídos por essa promessa, sem saber que o destino tem outros planos...

Ponto de partida da Jornada Heróica, *Forja de Heróis* é uma aventura para personagens iniciantes de 1º nível. Ela é uma introdução aos principais NPCs da campanha e do grande objetivo da história: ajudar o inventor Ezequias Heldret a colocar em prática seu plano para destruir a área de Tormenta ao norte de Zakharov.

RESUMO DA AVENTURA

Forja de Heróis é dividida em três partes, nas quais os jogadores são gradualmente apresentados às principais mecânicas de Tormenta20.

A **Parte 1** serve para que os heróis se encontrem e comecem a desenvolver uma relação enquanto grupo. Eles são novatos recém selecionados pela Guilda dos Mineradores para fazer o teste de admissão, e descobrem o sistema de classificação dos aventureiros credenciados pela Guilda, divididos entre Quartzo, Topázio, Coríndon e Diamante.

Agora aventureiros nível Topázio, na **Parte 2** o grupo está livre para aceitar as missões do Quadro de Serviços na sede da Guilda. Eles devem fazer três missões para serem promovidos ao nível Corindon. Enquanto realizam tarefas para personalidades da cidade, os heróis começam a perceber que a Guilda dos Mineradores não é tão justa quanto se pensa.

Por conta de seu sucesso, o grupo é selecionado por um dos conselheiros da Guilda, Ezequias Heldret, para uma missão de alto nível! Dando início à **Parte 3**, os herois se deparam com um poedido inusitado do inventor: ajudá-lo a desmascarar uma tentativa de assassinato. O plano envolve uma viagem falsa e uma emboscada — que será o combate mais difícil da aventura. Ao retornar para Yuvalin, os personagens precisam ajudar Ezequias a convencer o Conselho da Guilda sobre a traição de um de seus membros, em um acalorado julgamento. Eles se tornam heróis da cidade e amigos do inventor, que os convida para participar de um plano grandioso.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

PARTE 1: VIDA DE AVENTUREIRO

A aventura começa com os personagens no grande salão da Sede da Guilda, localizada no Distrito da Forja. Eles estão lá para participar do Exame de Admissão de Aventureiros que a Guilda realiza anualmente — em Yuvalin, todas as profissões são fiscalizadas pela Guilda, e apenas aventureiros licenciados podem oferecer seus serviços.

Cena 1

RECRUTAMENTO

Peça aos jogadores explicarem como e porque seus personagens estão interessados em obter uma licença de aventureiro — lembre-os que podem usar suas origens como inspiração. Você pode fazer com que os personagens já interajam entre si na sala de espera, talvez encorajados por algum NPC falastrão que pergunta seus nomes e objetivos. Assim que todos se apresentarem, uma cerimônia de abertura se inicia.

A porta dupla nos fundos do salão se abre, revelando um trio de agentes da Guilda uniformizados — um homem e duas mulheres, todos humanos. Eles tomam o centro da sala e uma das mulheres limpa a garganta com um pigarro, chamando a atenção.

"Agradecemos a paciência de todos. Avaliamos suas aplicações e temos um resultado preliminar. Irei chamar os nomes dos aprovados em sequência, que serão colocados em grupos para a segunda fase. Eles são:

Chame o nome dos personagens em ordem alfabética e diga a eles que foram colocados como um grupo para a próxima etapa.

"Como sabem, a atuação de aventureiros dentro dos limites da muralha só é permitida com autorização da Guilda, sob pena de encarceramento ou mesmo exílio. Por isso, alertamos a todos que não foram aprovados que sua melhor opção é se preparar para o ano que vem, e não engajar em atividades ilegítimas. Vocês estão dispensados. O primeiro grupo por favor acompanhe a oficial Helena, e o segundo o oficial Gaston."

O grupo se dirige para uma sala com uma mesa longa, onde cada um recebe pergaminho junto com um broche prateado que ostenta o brasão da Guilda dos Mineradores e um pequeno cristal opaco, com a palavra "quartzo" gravada no metal. A Oficial Helena começa a explicar a próxima etapa: o grupo receberá uma licença temporária e deve concluir uma tarefa oficial selecionada pela Guilda, que irá avaliar suas capacidades de servir como aventureiros registrados. Caso fracassem, serão desqualificados. No pergaminho há um mapa da cidade (mostre o mapa da página 7) e um texto explicativo:

Os aventureiros com licença temporária nível Quartzo devem se apresentar à um dos Mestres da Forja na Fundição Central para resolver um problema de infestação. Os recrutas têm dois dias para concluir a tarefa.

O pergaminho também explica que os aventureiros registrados são divididos em categorias, sendo Quarzo os aventureiros em treinamento, Topázio os profissionais, e Coríndon os aventureiros de elite. A categoria do aventureiro define o tipo de missão que ele pode aceitar no quadro da Guilda. A Fundição Central fica a poucos minutos de caminhada.

Cena 2

O TESTE

Com as insígnias da Guilda, é fácil entrar na Fundição Central (veja a descrição do local na **Introdução**). Os personagens são levados ao escritório do Mestre da Forja, onde encontram um humano sentado atrás de uma mesa de metal cheia de papéis e livros empilhados. Ele faz um sinal com a mão para que os personagens se aproximem.

Sem parar de escrever ou mesmo tirar os olhos do papel, o humano careca e de feições duras dirige a palavra a vocês:

"Os aventureiros enviados pela Guilda, presumo". Ele coloca a caneta no tinteiro e sopra o livro em sua frente. "Finalmente. Sou o Mestre da Forja Himmerzan, responsável por esse turno. Vou ser direto pois estou ocupado: estou com um problema sério de infestação em alguns dos depósitos subterrâneos. Preciso que vocês investiguem o local e se livrem das pragas. Provavelmente não passam de ratos gigantes que acabam vindo parar no depósito quando se escondem nos carros de transporte. Dispensados."

Mestre Himmerzan não irá responder perguntas e pede de forma educada, mas firme, que os perso-

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

nagens se retirem. O grupo pode questionar os trabalhadores da Fundição Central. Cada personagem pode fazer um teste de perícia entre Conhecimento, Diplomacia, Intimidação ou Investigação, para descobrir uma das informações a seguir, escolhida aleatoriamente entre aquelas com CD igual ou menor que o resultado do teste.

CD	Informação
10	Não é incomum que ratos gigantes e outras criaturas das minas entrem nos carros de transporte procurando calor e comida, e acabam vindo junto com a carga para os armazéns.
15	Três operários já foram feridos por o que quer que esteja nos porões, mas os ferimentos não parecem com mordidas de rato. Um dos curandeiros disse se tratar de um tipo estranho de queimadura.
15	Um dos sobreviventes disse que sentiu uma dor horrível em sua perna, como se a tivesse enfiado no ácido que usam para limpar os metais.
20	Mestre Himmerzan foi apontado há pouco tempo para substituir um antigo mestre sem nenhuma razão aparente, durante a Guerra Purista. A Guilda diz que foi por causa de sua experiência como militar, mas existem rumores de que ele é na verdade um oficial purista — já que demonstra certo desprezo por funcionários não-humanos.

Cena 3

Entranhas da Fundição

Quando o grupo estiver pronto para entrar nos armazéns, um dos operários abre as portas. Ele explica que, por segurança, as portas serão trancadas após eles entrarem — e só serão destrancadas após a ameaça ser eliminada.

O armazenagem subterrâneo é enorme, e vocês sabem que existem vários desses no complexo da Fundição. Caixotes metálicos gigantescos estão organizados ao longo das paredes, formando um labirinto de corredores.

Peça para os jogadores um teste de Percepção (CD 10). De trás dos caixotes de minérios, quatro glops atacam o grupo. Todos rolam Iniciativa, mas personagens que falharam no teste de Percepção são surpreendidos e não agem na primeira rodada.

Criaturas. 4 glops (*Tormenta20*, p. 272).

Derrotando essas criaturas, os personagens percebem um rastro de gosma verde no piso, rumo ao fundo do galpão. O grupo precisa avançar rumo às entranhas da fundição.

Cena 4

Caixotes Perigosos

O corredor é escuro e parece mais bagunçado do que deveria — os glops devem ter feito uma zona procurando por comida!

Peça para os jogadores um teste de Percepção (CD 15) para notar caixas enormes deslizando lentamente para a beirada. Veja os resultados abaixo.

Caixotes em Queda. Se nenhum personagem perceber os caixotes instáveis, eles desabam sem aviso sobre o grupo desprevenido (*Tormenta20*, p. 393), que deve fazer um teste de Reflexos (CD 20) para evitar o perigo! Personagens que falharem no teste sofrem 2d6 de dano de impacto.

Caixotes Instáveis. Se pelo menos um personagem passar no teste, o grupo percebe o perigo a tempo de reagir. Cada personagem têm uma rodada para tentar evitar o desastre. Eles podem, por exemplo, correr dali antes das caixas caírem (Atletismo CD 20) ou passar lentamente pelo corredor sem esbarrar em nada, para manter os caixotes equilibrados (Acrobacia, CD 20). Deixe que os jogadores encontrem soluções criativas, como usar poderes de classe, como Eclético e Especialista para melhorar seus testes, ou mesmo uma magia — talvez *Teia* para segurar os caixotes no alto por tempo suficiente para o grupo atravessar. Caso falhem, sofrem metade do dano dos caixotes descritos acima.

Cena 5

Mamãe Glop

O barulho das caixas atrai o verdadeiro culpado da infestação: um glop bem maior do que os que vocês derrotaram antes, quase do tamanho de uma carroça!

Passar em um teste de Sobrevivência (CD 16) revela que essa é uma "mamãe glop", uma fêmea que chega a triplicar de tamanho quando vai ter sua "ninhada", e quase sempre procura um local seguro e com bastante alimento.

Criatura. Mamãe Glop (página 26).

Com o problema resolvido, os aspirantes a heróis podem reportar sua missão bem-sucedida tanto ao Mestre da Forja quanto à Guilda dos Mineradores. A palavra do Mestre Himmerzan é prova suficiente de sua vitória, e garante a tão sonhada promoção à Aventureiro Oficial Nível Topázio!

Este é o fim da Parte 1 da aventura. Lembre-se de que, se estiver usando a variante de marcos, os personagens sobem de nível ao fim de cada parte.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

PARTE 2: TRABALHO DURO

Designados como um esquadrão oficial (peça para os jogadores definirem um nome para o grupo!), os personagens agora podem aceitar ofertas de trabalho postadas no mural da sede da Guilda.

Abaixo seguem as tarefas do mural. Os personagens são livres para escolher quais querem fazer. Algumas envolvem combates, enquanto outras envolvem perigos complexos (veja *Tormenta20*, p. 306). Os níveis de perigo das tarefas são equivalentes ao ND para os personagens. Deixe claro para os jogadores quais tarefas estão dentro de suas capacidades, mas se eles insistirem, deixe-os — pode ser uma lição valiosa de que não serão protegidos pela história.

Quando o grupo completar tarefas que somem ND 10 (por exemplo, duas missões com nível de perigo 2 e duas com nível de perigo 3), é chamado para a sede da guilda para ser promovido para o nível Corindon. Avance para a Parte 3 da aventura.

Sinta-se livre para criar a "costura" entre as tarefas, com os personagens explorando a cidade, descansando ou renovando seus equipamentos. Veja a **Introdução** para mais detalhes sobre Yuvalin. Os personagens são livres para descansar por quanto tempo desejarem entre as tarefas, mas se esperarem demais podem perder algumas missões! Você também pode criar suas próprias tarefas caso alguma delas não agrade seu estilo de jogo.

Amansar Espírito do Gelo

Solicitante: Penellope Pendragon
Local: *Oficina Beluhga*, Distrito da Bigorna

Descrição: adquiri um cristal elemental das Uivantes, mas parece que o espírito dentro dele ainda está ativo. Preciso de aventureiros bons de briga para cuidar do elemental quando eu abrir o cristal.

Nível de Perigo: 3 **Recompensa:** T$ 200

Pen-Pen é uma famosa anã ferreira de Yuvalin, a única na cidade capaz de forjar equipamentos utilizando o fantástico gelo eterno. Encontrar sua loja não é difícil, e ela recebe os personagens bem animada. Pen-Pen explica que precisa extrair a energia de um cristal elemental para forjar uma arma, mas teme que o elemental contido na gema seja hostil. Ela conta com o grupo para subjugar o espírito caso ele ataque!

Criatura. Elemental do Gelo (página 26).

Se o grupo derrotar o elemental em até quatro rodadas, a criatura se dissipa e volta para o cristal inerte. No início da quinta rodada, o elemental começa a destruir a oficina com seus ataques, o que reduz a recompensa pela metade por desconto aos "danos causados". Se dois personagens forem derrubados pelo elemental (com 0 PV ou menos) Pen-Pen interrompe o processo para proteger o grupo, e o cristal fica arruinado. Nesse caso, o grupo não recebe nenhuma recompensa, e ainda fica em maus lençóis com a ferreira. Anote o resultado desta tarefa, ele será importante no final da aventura.

Auxílio em Manufatura

Solicitante: Goro Okazaki
Local: Oficina Kanpeki, Distrito da Forja

Descrição: contrato ajudantes para ajudar na forja de espada. Pago bem.

Nível de Perigo: 1 **Recompensa:** T$ 30/pessoa

É fácil encontrar a Oficina Kanpeki no Mercado Central, já que a arquitetura exótica do prédio destoa-o dos demais. O grupo é recebido por um tamuriano sério e gentil, que fala com um sotaque carregado, chamado Goro. Ele explica que precisa de ajuda para terminar uma encomenda, já que seu mestre se ausentou por alguns dias.

Testes e Opções. Goro precisa que os personagens executem as funções que ele normalmente faz para seu mestre: operar o fole, segurar a lâmina incandescente para a têmpera, preparar os óleos especiais para resfriar o material, entre outras tarefas. Pergunte ao grupo quais personagens irão ajudar Goro e quais perícias irão utilizar. O grupo precisa passar em três testes de perícias relevantes e diferentes, todos com CD 15. Se falharem três vezes, estragam a espada e falham na missão. Se passarem, avançam para a próxima cena.

Arruaceiros. Durante o trabalho, uma gangue entra na oficina derrubando objetos e armas. Seu objetivo é atrapalhar o trabalho de Goro, aproveitando a ausência de mestre Muramune.

Criaturas. Bandidos x6 (*Tormenta20*, p. 275).

Durante essa cena, dois personagens precisam continuar ajudando Goro enquanto o restante do grupo expulsa os arruaceiros. Ajudar exige uma

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

ação completa e um teste de perícia, como na cena anterior. Os personagens podem revezar entre ajudar e lutar, mas precisam usar uma ação completa para trocar de posição. Com mais três sucessos, o trabalho é terminado e os personagens podem se juntar à luta. Caso metade dos bandidos sejam derrotados, a gangue foge gritando xingamentos e ameaças. Goro explica que arruaceiros constantemente causam problemas na loja. Ele sabe que as gangues são pagas pela guilda, já que a Oficina Kanpeki não é uma afiliada oficial, mas não pode provar isso.

Se os PJ conseguiram proteger a oficina e terminar a espada, Goro dobra a recompensa em dinheiro e diz estar em dívida de honra com os personagens. Caso eles falhem nos testes e arruinem o produto, Goro agradece pela ajuda com os bandidos e paga metade da recompensa. Anote o resultado desta tarefa, ele será importante no final da aventura.

Caçada Exótica

Solicitante: Cheff Rizzelena

Local: Taverna *Pombo de Ouro*, Distrito da Forja

Descrição: procuro aventureiros capazes para perseguir e abater uma iguaria que habita o leito do rio.

Nível de Perigo: 2 **Recompensa:** T$ 120/peça

O *Pombo de Ouro* é mais luxuosa e distinta taverna de Yuvalin, conhecida por servir alta gastronomia e ser frequentada pela elite da cidade. Rizzelena é uma elfa de porte altivo e elegante, de fala calma e polida. Está quase sempre com sua dolma de um tecido azul, que contrasta com seus cabelos lilás brilhante, perfeitamente alinhados em um coque. Ela recebe os aventureiros em seu escritório no segundo andar.

"Vocês sabem o que é um gorlogg? É uma fera de terras longínquas, trazida para o Reinado para ser uma arma de guerra. Muitos acabaram fugindo de seus captores e hoje uma manada de gorloggs habita o rio perto do porto. Preciso que me tragam uma cauda de gorlogg intacta para preparar uma nova receita. Se conseguirem trazer mais de uma, pagarei por peça."

Os personagens precisam ir até a margem do Rio Panteão, que pode ser acessado pelo Porto Vharim. Encontrar os gorloggs requer um teste de Sobrevivência (CD 15). Se passarem, o grupo avista duas das criaturas e pode atacá-las. Se falhar, o grupo é emboscado por elas. Nesse caso, todos os personagens devem fazer um teste de Percepção (CD 15). Aqueles que falharem são surpreendidos e não agem na primeira rodada do combate.

Criaturas. Gorloggs x2 (*Tormenta20*, p. 276).

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

No final de cada duas rodadas de combate, um jogador deve rolar 1d4. Se rolar "1", outro gorlogg surge do rio e se junta à luta. Isso pode acontecer até duas vezes, tornando o combate muito perigoso! Lembre os jogadores que eles podem fugir e voltar para a cidade. Remover a cauda de um gorlog abatido durante o combate requer uma ação completa e um teste de Ofício ou Sobrevivência (CD 15).

Coleta de Ingredientes

Solicitante: Boticário Rafu
Local: *Poções Promissoras*, Distrito da Bigorna

Descrição: procuro caçadores de monstros para ajudar na coleta de ingredientes... Perigosos.

Nível de Perigo: 2 **Recompensa:** T$ 100+

A loja de poções e unguentos é pequena, mas parece muito bem abastecida. Rafu é um qareen avantajado, que usa um longo robe de tecido grosso com vários tons de verde e lilás. O boticário precisa que os personagens o acompanhem até a floresta ao leste, para encontrar e abater uma aranha gigante. Ele explica que precisa do veneno para fabricar seu famoso unguento curativo, e promete entregar as sobras da produção aos personagens.

Criatura. Aranha gigante (*Tormenta20*, p. 272).

Quando retornam, Rafu paga a recompensa e pede para o grupo passar na loja em três dias para o restante do pagamento — um total de 2d6 doses de bálsamo restaurador.

Coleta e Entrega de Encomenda

Solicitante: "Sr. P" **Local:** Normandia

Descrição: procuro um grupo de aventureiros destemidos e discretos que possam coletar uma encomenda no porto e levá-la para um ponto específico na cidade. Pago muito bem pelo serviço. Interessados me encontrem em Normandia, estarei todos os dias, ao meio-dia, sentado num dos bancos da praça central vestindo uma boina azul.

Nível de Perigo: 1 **Recompensa:** a definir

É fácil localizar uma pessoa de boina azul sentada num dos bancos, fingindo ler uma *Gazeta do Reinado* de forma suspeita. Quando abordada, a figura esconde o rosto com o papel e pede para ver as insígnias de aventureiros. Ele não quer se identificar e pede pra ser chamado de "Sr. P". A tarefa é simples: buscar uma encomenda em seu nome no porto e levá-la até a joalheria da Srta. Artemis, que fica no Mercado Central. Sr. P paga T$ 150 adiantado, e diz que pagará mais T$ 150 depois que concluírem a entrega. Ele insiste que o pacote não deve ser aberto em hipótese alguma.

Os personagens recebem um papel com as instruções de onde coletar o pacote e devem comparecer no porto à noite. A cena é absurdamente suspeita, e dois marinheiros mal encarados aguardam os personagens perto do local de entrega. Pegar o pacote é fácil, mas no meio do caminho de volta o grupo é emboscado por assaltantes.

Criaturas. Bandidos x6 (*Tormenta20*, p. 275).

Na manhã seguinte, os personagens podem entregar o pacote na joalheria *Artemis Joias Especiais*. Caso optem por abrir o pacote, encontrarão uma gema preciosa (um Ofício relevante diz que a joia vale T$ 500), junto com uma carta de declaração de amor escrita por Peter Varhim, o herdeiro de uma das casas fundadoras. Se entregarem o pacote intacto, Artemis verifica o conteúdo imediatamente, e pede aos personagens que levem um recado ao remetente:

"Digam ao seu contratante que eu agradeço a gentileza, mas peço que ele não envie mais coisas assim. Obrigado e tenham um bom dia."

Os jogadores podem encontrar Peter no mesmo local de antes e receber o restante da recompensa. Ele diz que tem olhos por toda a cidade, então sabe que fizeram a entrega. Os jogadores podem simplesmente dar o recado de Artemis, ou revelar que sabem a identidade de Peter e sobre suas investidas rejeitadas, fazendo com o que o rapaz fique preocupado e enraivecido. Se tentarem extorquir Peter de alguma forma, ele fica ultrajado e diz para os personagens tomarem cuidado com quem eles mexem em Yuvalin. Anote a escolha dos jogadores — ela será importante ao final da aventura.

Escolta até Tarrafet

Solicitante: Astor Cartografia & Geologia
Local: Distrito da Bigorna

Descrição: preciso colher amostras de solo na região de Tarrafet, mas o local é infestado de mortos-vivos errantes. Por esse motivo busco contratar uma escolta de aventureiros.

Nível de Perigo: 3 **Recompensa:** T$ 400

A sede da empresa de cartografia e geologia é um pequeno sobrado no Distrito da Bigorna. A parte inferior funciona como um escritório, cheio de livros, mapas, anotações e amostras de rochas catalogadas em caixas. É lá que o grupo encontra Adina Astor, uma hynne de cabelo bagunçado que veste um longo e pesado casaco de cânhamo quase até os joelhos, com diversos bolsos, e usa um par de óculos com lentes de tamanhos diferentes. Ela fala de forma acelerada e empolgada, e explica que a viagem de carroça até o local deve levar quase um dia inteiro

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

seguindo a margem do Rio Panteão, e será necessário acampar no local para voltar no dia seguinte, portanto os personagens precisam estar preparados.

A viagem até os arredores de Tarrafet é tranquila, e Adina conta parte da história do local para os personagens: vítimas de uma espada amaldiçoada, os moradores morreram de fome e frio, sendo erguidos como mortos-vivos pela magia vil da arma. O local que ela quer explorar é uma região de mineração próxima ao rio, onde os habitantes da cidade garimpavam ouro.

Vocês montam acampamento e descansam perto do leito do rio. Apesar dos rumores a noite é tranquila, mas o problema começa agora: Adina explica que vai ligar algumas máquinas bem barulhentas para fazer sua pesquisa, e isso vai atrair os mortos-vivos do local. Estejam preparados para defendê-la até que termine sua pesquisa.

Quando Adina termina de montar seu equipamento, pede para os personagens avisarem quando estiverem prontos. Então, liga a máquina. Como esperado, o som alto atrai uma turba de zumbis que ataca o grupo. A cada três rodadas, mais uma turba de zumbis surge e ataca. Os personagens precisam segurar os mortos-vivos por 1d3+6 rodadas, quando Adina termina o experimento, desmonta seu maquinário e diz para todos fugirem.

Criaturas. Turba de zumbis (*Tormenta20*, p. 285).

Se conseguir terminar o experimento, Adina fica animadíssima com os dados que seu maquinário adquiriu, e agradece imensamente os heróis por terem arriscado suas vidas em nome da ciência. Caso metade do grupo seja derrubado, Adina sugere que eles fujam, deixando seu maquinário para trás. Ela ainda recompensa os personagens com metade do dinheiro, mas fica claramente frustrada em voltar para Yuvalin de mãos vazias. Anote o resultado desta empreitada, ele será importante no final da aventura.

Investigação de Contrabando e Venda de Material Ilegal

Solicitante: Guilda dos Mineradores
Local: Taverna *Fim do Mundo*, Distrito da Bigorna

Descrição: a Guilda recebeu denúncias de que goblins estão vendendo explosivos ilegais na taverna *Fim do Mundo*. Investiguem o local por pistas que possam levar aos produtos ou aos contrabandistas, e tragam as informações e provas para a Sede da Guarda.

Nível de Perigo: 1
Recompensa: T$ 200

Localizada no Distrito da Bigorna, a taverna *Fim do Mundo* é uma espelunca tão caída que é quase charmosa. As mesas são de uma altura desconfortável tanto para goblins quanto para humanos, enquanto absolutamente todas as cadeiras tem algum defeito. O balcão tem um vidro seboso e um trio de goblins serve copos de bebidas duvidosamente sem rótulo para os poucos clientes que se aventuram no local.

Testes e Opções. Os jogadores devem investigar a taverna, uma espelunca gerida por uma gangue de goblins. A taverna realmente serve como fachada para a venda artefatos explosivos, mas os goblins não são exatamente maldosos — apenas não perguntam as intenções de seus clientes.

Peça para os jogadores descreverem como vão investigar (veja exemplos no quadro). Então, faça um teste estendido, exigindo perícias relacionadas com o que cada personagem fez para investigar. Cada perícia só pode ser usada uma única vez pelo grupo, então estimule os jogadores a formularem um plano! Todos os testes têm CD 15. Cada sucesso revela uma das informações abaixo (role 1d6 para definir qual). Se os jogadores acumularem três falhas, são expulsos da taverna por serem enxeridos demais. Isso encerra a investigação. O grupo pode recorrer à violência, mas lembre-os de que isso é um crime dentro da cidade, além de uma atitude pouco louvável.

1d6	Informação
1	Apesar de ter uma "Cozinha" nos fundos, a taverna serve apenas bebidas. Sempre que algum prato de comida é pedido aos funcionários, eles arrumam desculpas de que o suprimento acabou.
2	A Taverna realmente recebe vários visitantes suspeitos, que não raramente são levados para os fundos e saem com pacotes estranhos.
3	Uma fuligem preta pode ser encontrada pelo chão da taverna. Uma análise química (Ofício [alquimia]) revela que se trata de pólvora.
4	O dono da taverna é chamado pelos frequentadores de "Príncipe da Pólvora Galix".
5	Nenhum dos produtos vendidos pela gangue de Galix é realmente ilegal, apenas controlado como monopólio pela Guilda.
6	Galix fala com todas as letras que não entende porque a Guilda colocaria aventureiros em seu encalço já que ele paga muito bem pela "proteção" dos agentes da Guilda.

Munidos dessas informações, os personagens têm duas opções: levar as provas para a Sede da Guarda e receber a recompensa em dinheiro, ou fingir que não descobriram nada, fazendo Galix ficar devendo uma para o grupo. Independentemente da escolha, eles recebem a XP normalmente. Anote a opção que os jogadores fizeram, ela será importante no final da aventura.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Investigação nas Minas Heldret

Solicitante: Mineradora Heldret
Local: Minas Heldret

Descrição: a Mineradora Heldret contrata aventureiros experientes para averiguar uma câmara suspeita encontrada durante as escavações.

Nível de Perigo: 3 **Recompensa:** T$ 500

As sede da Mineradora Heldret fica na parte sul do Distrito da Forja, em um galpão impressionante logo abaixo dos trilhos aéreos que conectam a Forja Central à entrada da mina. Vocês são recebidos pelo contramestre Haldor, um humano de meia idade e porte robusto, que claramente já viu alguns anos de trabalho braçal. Ele explica que, durante a expansão das minas, seus homens encontraram uma câmara construída com arquitetura anã. Ele quer que vocês investiguem a câmara para saber o que há nela, já que a Guilda ignorou os pedidos de auxílio por parte da mineradora — e ameaçou suspender as atividades da mina se o caso não for resolvido logo.

Haldor e o grupo vão até as minas pelo sistema de trilhos aéreos. É uma viagem rápida, mas impressionante, que oferece uma visão ampla da cidade. Lá, Haldor e dois ajudantes acompanham o grupo pelos túneis, até chegar ao local: uma câmara que havia sido soterrada por um deslizamento décadas atrás.

A câmara é um salão com paredes e teto perfeitamente geométricos e repletos de runas. Ao fundo há uma porta dupla de metal, ladeada por duas estátuas.

Assim que os personagens atingem o centro da sala, os olhos das estátuas se acendem, elas se movem de forma bizarra e atacam!

Criaturas. Estátuas animadas x2 (página 26).

Caso metade do grupo seja derrubado, Haldor e seus ajudantes correm para arrastar os convalescidos. As estátuas não saem da sala, e retornam pra posição original se todos os personagens saírem.

Após derrotar as estátuas, os homens de Haldor começam a investigar a enorme porta dupla ao fundo. Parece que eles vão ter muito trabalho pela frente com essa descoberta... Anote o resultado desta tarefa, ele será importante no final da aventura.

Reforço nas Muralhas

Solicitante: Sargento Elias Fletcher
Local: Distrito do Carvão, Portão Sul

Descrição: estamos com problemas para fiscalizar o portão e poucos homens disponíveis. Aceitamos reforço de aventureiros registrados.

Nível de Perigo: 2 **Recompensa:** T$ 50/pessoa

As muralhas externas não são realmente o limite de Yuvalin: muitas pessoas pobres fazem moradias irregulares do lado de fora dos muros para aproveitar o calor que emana dos aquedutos. Ainda assim, é um local onde a lei é menos eficaz, e constantemente requer investidas da guarda.

Quando chegam ao posto de vigia, os heróis encontram o sargento Fletcher. Ele está numa pequena sala, onde interrogava um homem de forma violenta.

"Ah, aventureiros. Chegaram em boa hora. Um... voluntário... acabou de nos dar uma pista de quem está tentando entrar em Yuvalin com mercadoria contrabandeada. Sabemos onde é o depósito deles. Que tal fazermos uma visita? Estou com poucos homens para encarar muitos 'trobos'. Posso contar com vocês?"

O grupo segue com o sargento e mais dois de seus homens até o local. Eles estão sem os uniformes, para não chamar atenção. É um casebre simples, mas vigiado por dois capangas. Quando o grupo se aproxima, Fletcher faz um leve cumprimento aos homens que, estranhamente, abrem passagem. Lá dentro, meia dúzia de mal-encarados se levantam, mas o sargento ergue as mãos e inicia um discurso:

"Senhore... Vocês sabem porque estou aqui. E desta vez trouxe reforços, então nada de gracinhas."

O sargento veio recolher algum tipo de propina, e trouxe os personagens como guarda-costas para intimidar os criminosos. O grupo tem duas opções:

Ajudar na negociação. Fletcher promete parte do suborno para os personagens. Para convencer os bandidos a pagar, o grupo precisa passar em um teste estendido de Intimidação (CD 16, 3 sucessos exigidos). O próprio Fletcher pode fazer um dos testes (ele possui +6 em Intimidação). Se passarem, Fletcher recebe a propina e o grupo volta para a delegacia no portão sul. Lá, o sargento paga T$ 100 a mais para cada personagem. Se falharem, são atacados pelos bandidos (veja abaixo).

Prender os Bandidos. Caso se neguem a participar do esquema e queiram enfrentar os bandidos, Fletcher balança a cabeça, mas luta ao lado do grupo. O sargento e seus homens são aliados iniciantes do tipo Guardião.

Criaturas. Bandidos x6 (*Tormenta20*, p. 275) e chefe bandido (*Tormenta20*, p. 275).

Se derrotados, os bandidos se entregam. Fletcher é obrigado a pedir reforços para prender todos e desmantelar a operação, chamando bastante atenção dos moradores no processo.

Anote a opção dos jogadores, ela será importante no final da aventura.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

PARTE 3: GRANDES PODERES, GRANDES PROBLEMAS

Esta parte da aventura começa após os personagens serem promovidos para o nível Coríndon. Ao contrário da Parte 2, na qual os jogadores possuem liberdade para decidir o que farão, aqui há uma sequência fixa de cenas.

CENA 1

O CHAMADO DE EZEQUIAS

É o meio da manhã quando vocês mais uma vez chegam na Sede da Guilda, animados com seu primeiro dia como aventureiros nível Coríndon. Quando se dirigem para o mural de avisos, são interrompidos por um hynne afobado, que diz ter uma encomenda para vocês. Ele entrega um envelope selado, que traz uma mensagem simples, convidando o grupo a comparecer à loja "Minérios Maravilhosos" no Distrito da Bigorna. A carta está assinada por "E.H.".

Os personagens podem pesquisar a carta misteriosa (Investigação, CD 15). Se passarem, descobrem que a loja é propriedade de um dos líderes do conselho da Guilda e herdeiro de uma das famílias fundadoras de Yuvalin. Quando chegarem ao local, leia a descrição abaixo.

Vocês se surpreendem com a simplicidade da fachada e o tamanho modesto do local, que esconde uma loja repleta de ferramentas complexas e mobília de madeira de alta qualidade, adornada com aço polido, vidro e até espelhos. Uma vitrine cheia de prateleiras ocupa a maior das paredes, com dúzias de peças feitas de metais variados em exposição. Ao fundo, um balcão de mármore com um sinete e uma porta de madeira elegante, de onde pode-se ouvir ruídos estranhos.

Quando tocam o sinete, uma figura exótica surge pela porta. Aparentemente humano, de estatura e porte medianos, o homem tem cabelos avermelhados desgrenhados e uma expressão abatida, mas mostra certa animação ao ver vocês.

"Olha só, receberam minha mensagem! Vocês estão ficando famosos na cidade, e imagino que sejam bastante ocupados, então vou direto ao ponto. E tenho uma proposta para vocês: quero que me ajudem com um assassinato. No caso, o MEU assassinato."

"Ah, sim, nem me apresentei direito, que rude! Sou Ezequias Heldret, Pesquisador da Tormenta. Claro, também sou parte da diretoria da Guilda dos Mineradores e dono da operação de mineração sul nas minas Heldret, mas meu trabalho de verdade é pesquisar os efeitos da tempestade rubra e, principalmente, como combatê-los!"

"Acontece que estou com um pequeno problema: o atual presidente da Guilda me quer morto. Desde que encontraram as ruínas anãs nas minhas minas, Rodford Vharim vem tentando minar a minha posição. Entenderam? Minar!" — ele solta uma gargalhada aguda. "Eu sei que ele é um safado, aceita propinas, extorque comerciantes, vende favores. Mas não posso provar nada disso. Por isso, arquitetei um plano: o ameacei de divulgar documentos que nem tenho! Certamente ele vai ficar desesperado pra me ver debaixo da terra, e é aí que vocês entram. Preciso que vocês me protejam dos homens de Rodford e me ajudem a capturar um deles vivo. Vamos expor aquele crápula e livrar a Guilda dos Mineradores de suas garras imundas!"

"Por que estou contando isso pra vocês? Ora, porque não sou novo na cidade. Sei que vocês têm ajudado vários yuvalinenses, e tenho certeza que seu coração está no lugar certo. São o tipo de pedra preciosa que pode ser lapidada em heróis de primeira."

O plano de Ezequias é simples: ele anunciará um viagem falsa para a capital, comunicando publicamente que irá "se reunir com Walfengarr Roggandin em pessoa para tratar de assuntos de extrema importância para a cidade, que tornarão a vida de todos os yuvalinenses mais justa." Ele pretende que Rodford morda a isca e, com medo de ser exposto ao regente, envie seu capanga de confiança, Zelin, para atacá-lo no trajeto. O grupo tem dois dias para se prepar para a viagem e, potencialmente, para o confronto.

CENA 2

VIAGEM FALSA

No dia da viagem, Yuvalin acorda com a notícia de que Ezequias Heldret fará um pronunciamento público em Normandia. Se o personagens acompanharem-n, testemunham milhares de pessoas lotando o parque-estufa para ouvir o inventor discursar sobre um mal oculto que envenena Yuvalin, e dizer que em algumas horas estará partindo rumo à capital, para resolver esse problema de uma vez por todas.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Ezequias Heldret

Principal NPC da campanha, Ezequias é um personagem que você, como mestre, precisará interpretar em vários momentos das aventuras. Ele será o grande responsável por guiar os heróis até a Cidade na Tormenta.

Ezequias é o atual patriarca da família Heldret, descendentes de um dos membros do grupo de exploradores que fundou o reino de Zakharov. Como herdeiro do sobrenome e das riquezas da família — que envolvem a posse de algumas das minas mais lucrativas de Yuvalin — Ezequias faz parte do conselho da Guilda dos Mineradores, mas sua presença é meramente tolerada pelos demais membros. Sua aparência exótica e comportamento estranho dividem opiniões entre os yuvalinenses: enquanto alguns se sentem desconfortáveis em sua presença, outros apreciam os conhecimentos e ideias "malucas" de Ezequias, que lhe renderam o apelido de "Professor".

Aparência. De estatura mediana, Ezequias possui postura retraída, que contrasta com sua fala enérgica e animada. Sua pele alva deixa claro que ele passa pouco tempo no sol, e seus cabelos acobreados estão sempre desgrenhados. Suas mãos têm dedos longos e finos, que um observador atento pode notar que tem uma articulação a mais. Ezequias usa um sobretudo de couro repleto de bolsos com cacarecos "científicos", e parece nunca tirar os óculos de solda com lentes rubras, presos por uma tira de couro reforçada. A verdade é que Ezequias usa os óculos para esconder sua esclerótica laranja brilhante, que deixa evidente sua origem lefou, pois prefere se passar por humano para evitar problemas.

Personalidade. Um ávido pesquisador de minérios e materiais exóticos para a fabricação de armas e outras ferramentas, Ezequias é extremamente inteligente e muito culto, principalmente em relação a sua área de pesquisa: a própria Tormenta. Tem uma personalidade agitada, com uma atitude sempre muito positiva. Tagarela e sem muito trato social, Ezequias emana um ar professoral e adora explicar tudo de forma didática, muitas vezes pensando em voz alta ou simplesmente falando sozinho.

Vocês encontram Ezequias no portão sul, ao lado de uma carroça de metal com rodas largas. Em vez de cavalos, o estranho veículo é puxado por um construto que parece uma pirâmide com rodas, que vibra e emite ruídos baixos e constantes. No "dorso" da criatura metálica, uma chaminé expele gases densos de um vermelho escuro e cheiro ácido.

"Gostaram do Ford? É o meu autômato mais recente, mais rápido e eficiente do que um cavalo comum. E nunca se cansa!"

Ezequias Heldret, lefou inventor

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

"Dentro da carruagem vocês encontram vários tipos de armas e escudos feitos com metais exóticos. Ezequias pede que escolham uma peça de seu arsenal pessoal: afinal, vocês estão aqui para protegê-lo."

Em termos de jogo, cada jogador pode escolher uma arma ou escudo de adamante ou mitral, com mais uma modificação à escolha do próprio jogador.

A viagem para Zakharov é longa e levaria mais de um dia, por isso Ezequias está contando que o ataque aconteça durante a primeira noite.

Aproveite o dia de viagem para fazer os personagens conhecerem Ezequias. Se os jogadores não puxarem assunto, faça com que o próprio inventor o faça, perguntando informações sobre o passado ou mesmo sobre as habilidades deles. Ezequias é uma pessoa curiosa, afinal de contas!

O inventor também é um aficionado pela Tormenta: fala dela com um misto de pavor e empolgação, e sempre usa o discurso de que quer descobrir tudo que puder sobre os lefeu para entender seus propósitos e maneira de pensar, ao estilo de "conheça seu inimigo". Caso os personagens suspeitem ou mesmo descubram que Ezequias é um lefou, ele não nega. Apenas conta que esconde essa característica por causa de sua linhagem, e que busca compreender como sua "maldição" funciona, para um dia conseguir revertê-la.

Cena 3

Emboscada Reversa

Ao anoitecer, vocês escolhem um local aberto e montam acampamento ao redor da carroça metálica de Ezequias. Ela está praticamente vazia — a maior parte dos "suprimentos de viagem" é composta por armamentos, munições e explosivos. O próprio Ezequias também se prepara para um possível combate, revisando engenhocas, quando uma delas começa a emitir uma luz piscante e um som agudo intermitente.

"Adoro quando um plano dá certo. Eles chegaram, preparem-se!"

O inventor explica que colocou um alarme ao redor do acampamento. Quando saem da carroça, vocês se deparam com quatro vultos fortemente armadas cercando o acampamento. Um deles se destaca do grupo, e se dirige à Ezequias com uma voz rouca:

"Você queria chamar atenção? Pois conseguiu. Uma pena que sua mensagem nunca vai chegar à Zakharin. Essas estradas são perigosas, sabia?"

Com um sorriso no rosto, o inventor retruca:

"Sim, eu sempre soube que viajar sozinho seria imprudente. Por isso, trouxe companhia!"

Os quatro vultos são Zelin e seu bando (veja a página 27). Caso algum jogador queira conversar com os mercenários, conduza a cena de interpretação. Porém, cedo ou tarde, será hora de rolar Iniciativa! Esse é o combate mais difícil da aventura. Os personagens estão bem equipados e receberão a ajuda de Ezequias; ainda assim, suas táticas e poderes serão postos à prova!

Criaturas. Zelin e seu bando (página 27).

No início do combate, Ezequias utiliza uma engenhoca que deixa os inimigos ofuscados na primeira rodada. Depois disso, ele serve como um Aliado Destruidor e Médico Iniciante até o final da cena. Se Zelin ou mais da metade dos mercenários forem derrotados, o restante dos capangas se rendem.

Vitoriosos, os jogadores podem capturar Zelin e para fazê-los confessar os crimes de Rudolph. Mas isso precisará ser feito de diante de um tribunal!

Cena 4

De Volta a Yuvalin

Na manhã seguinte, Ezequias pretende interrogar os homens de Rudolph. Apesar de Zelin ser leal a seu contratante e difícil de intimidar, os outros mercenários podem abrir o bico. Personagens que queiram ajudar Ezequias no interrogatório podem fazer um teste de perícia diferente cada um (CD 20). Os jogadores não precisam se limitar à perícias como Diplomacia e Intimidação, podendo usar outras perícias, desde que expliquem como irão usá-la para conseguir informações dos mercenários. Um personagem pode, por exemplo, usar Investigação para encontrar evidências das ordens ou pagamento de Rudolph. Anote cada resultado positivo.

Após o interrogatório, Ezequias diz que é hora de voltar a Yuvalin. Ele ruma direto para a sede da Guilda, com os capangas de Rudolph amarrados e amordaçados no fundo da carroça. O retorno breve do inventor gera comoção no Distrito da Forja, que rapidamente se transforma num tumulto quando Ezequias despeja os capangas no chão e acusa publicamente Rudolph Varhim de ser mandante do seu assassinato! No entanto, segundo as leis locais, o acusado terá direito de se defender perante um tribunal, presidido pelo Conselho da Guilda.

Caberá aos personagens apresentarem provas e testemunhas que incriminam o atual presidente do conselho. Para isso, eles podem contar com todos que ajudaram na cidade!

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Cena 5

A Preparação

Vocês se reúnem com Ezequias na sede da Guilda dos Mineradores, de onde o inventor está proibido de sair até que o tribunal seja realizado. Ele explica o próximo passo do plano:

"Até agora estamos com a vantagem. No entanto, ainda é a nossa palavra contra a de Rudolph. Precisamos pender a balança para o nosso lado, e o melhor jeito de fazer isso e chamando testemunhas que possam validar nossas palavras. Pensem em todas as pessoas que estariam dispostas a falar publicamente em nosso favor. Qualquer uma é válida!"

É hora de retomar as anotações sobre todas as tarefas que os jogadores cumpriram até agora! Peça para eles fazerem uma lista de pessoas que poderiam recorrer como testemunhas para validar seu posicionamento perante o júri. Deixe que eles se lembrem e escolham sozinhos quem gostariam de chamar como testemunhas. As opções válidas estão a seguir.

Príncipe da Pólvora Gallix. Caso o goblin esteja devendo um favor aos personagens, ele poderá depor dizendo que era obrigado a pagar propina para a Guilda para manter seu estabelecimento funcionando.

Peter Varhim. O filho de Rudolph tem uma péssima relação com o pai abusivo, e ficará feliz em testemunhar a favor dos personagens caso eles tenham guardado seu segredo romântico.

Goro Okazaki. O ferreiro atesta pela honra dos personagens, ao mesmo tempo em que relata os constantes ataques e ameaças que a Oficina Kanpeki sofre como represália por não se juntar à Guilda dos Mineradores. Seu mestre, o famoso ferreiro Hatori Muramune, também está presente e confirma que recebeu duas visitas de Rudolph em pessoa, que disse em tom claro que ele "um dia se arrependeria de ter negado a Guilda".

Chef Rizzelena. Apesar de não ter problemas com a Guilda diretamente, a mestra cozinheira atesta a bravura e coragem dos personagens.

Guardas do Portão Sul. Se os personagens optaram por prender os contrabandistas, dois guardas são inspirados por sua coragem e relatam o esquema de corrupção que o grupo ajudou a desmantelar.

Boticário Rafu. O qareen fica feliz em falar bem dos personagens em público se eles tiverem lhe auxiliado no abate das aranhas. Afinal, o trabalho do grupo contribuiu para aumentar os estoques de remédios da cidade!

Penellope Pendragon. Caso tenham conseguido domar o espírito elemental, a anã testemunha à favor dos heróis.

Adina Astor. Se tiverem concluído a pesquisa com sucesso, Adina faz uma longa e entediante explicação de como o trabalho dos heróis contribuiu para a expansão mineradora de Yuvalin, acreditando que eles estão realmente interessados em ajudar a cidade.

Contramestre Haldor. Apesar de trabalhar para Ezequias, Haldor é ouvido caso os heróis tenham derrotado as estátuas, e reclama que Rudolph propositalmente negou proteção da Guilda para os trabalhadores da Heldret.

Cada uma das testemunhas recrutadas concede um dado bônus (1d6) para ser usado pelos jogadores em ataques e defesas na cena seguinte. Sempre que faz um teste, o jogador pode escolher "gastar" uma testemunha para rolar 1d6 e adicionar esse resultado ao valor final. O jogador pode decidir usar o dado bônus após fazer o teste, mas deve fazê-lo antes do mestre declarar se o teste passou ou não.

Cena 6

O Julgamento

Esta cena representa a arguição de acusações contra Rudolph perante o Conselho da Guilda dos Mineradores. Nesse embate, os jogadores deverão convencer o júri, composto por três membros, usando diferentes tipos de argumentos listados abaixo, cada um envolvendo um conjunto de perícias.

Argumentação

A cada rodada, um dos personagens deve fazer uma arguição. Para isso, ele escolhe um tipo de argumento entre os disponíveis a seguir, e diz qual das perícias do grupo do argumento vai utilizar, sempre justificando a maneira de exposição.

Apelo à Razão. O personagem apresenta fato e evidências para fundamentar suas acusações. Pode utilizar as perícias Conhecimento, Diplomacia, Investigação e Nobreza.

Apelo Emocional. O personagem faz uma arguição dramática, que visa tocar o coração dos conselheiros. Pode utilizar as perícias Atuação, Enganação, Intimidação e Intuição.

A CD do teste varia de acordo com o bom senso e a criatividade da explicação dada pelo jogador.

Justificativa Fraca (CD 25). A explicação da perícia escolhida não faz muito sentido ou é absurda, como usar Atuação para convencer o júri

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

através de uma apresentação artística. Note que se a campanha tiver um clima mais leve, transformar a cena do julgamento em um número musical pode ser uma justificativa espetacular (veja abaixo)!

Justificativa honesta (CD 20). A explicação faz sentido mas não é criativa, como usar Diplomacia para convencer o jurí de que Rudolph está mentindo.

Justificativa Espetacular (CD 15). O uso da perícia é astuto e criativo, como usar Nobreza para convencer o conselho de que a má gestão de Rudolph está prejudicando os moradores e comerciantes locais, e que seria de interesse de todos que ele fosse detido.

Quando um jogador termina sua argumentação, é a vez do próximo. Um jogador não pode utilizar uma perícia que pertença ao mesmo grupo da perícia utilizada pelo jogador anterior. Repita o processo até o grupo acumular sete sucessos ou três falhas, o que acontecer primeiro.

VEREDICTO

Se os jogadores acumularem sete sucessos antes de três falhas, o patriarca dos Varhim é considerado culpado e sentenciado à prisão perpétua por traição. Vá para o "Desfecho", abaixo. No entanto, se acumularem três falhas antes de sete sucessos, os conselheiros consideram o caso fraco e absolvem Rudolph das acusações. Veja o quadro "Derrota no Tribunal", ao lado.

DESFECHO

Quando o conselho anuncia o veredito, boa parte da população de Yuvalin comemora aliviada. Todos os anos sob o jugo de Rudolph cobraram um preço alto dos moradores, que já haviam perdido as esperanças de conseguir recuperar o prestígio da Guilda dos Mineradores. Em sessão extraordinária, os conselheiros elegem Ezequias Heldret como novo presidente do conselho, e vocês estão presentes quando o inventor faz seu discurso de posse:

"Eu nasci nessa cidade e carrego os sonhos de meus ancestrais em meus ombros. Muito me entristece ver que Yuvalin perdeu seu brilho, curvando-se perante inimigos internos e externos. Bom, as ameaças dentro dos muros foram finalmente aniquiladas, e agora, chegou o momento de olhar para fora. Olhar para o céu vermelho do norte que nos oprime todos os dias e dizer "BASTA"! É isso mesmo que vocês estão pensando — ele faz uma pausa dramática — assim como expulsamos esses traidores, vamos expulsar também os invasores! Vamos destruir a Tormenta!"

Derrota no Tribunal

Se o grupo for derrotado na corte, Rudolph usa seus privilégios como Presidente para banir os personagens e Ezequias da cidade. Eles precisam recuar para o "Estábulo" e encontrar uma maneira de limpar seus nomes perante o Conselho e expôr os estratagemas de Rudolph. Alternativas incluem recorrer à ajuda de figuras importantes que não participaram do tribunal, ou mesmo invadir a Sede da Guilda para se apossar de documentos que incriminem o presidente.

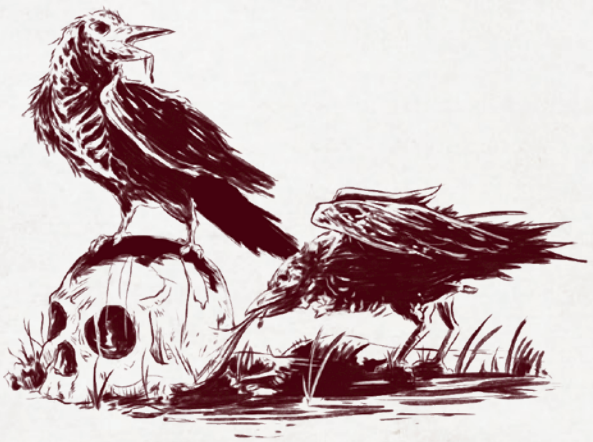
Cabe a você, mestre, criar o caminho para os personagens! Inspire-se nas tarefas da Parte 2 e crie pequenas missões para que os jogadores consigam atingir esse objetivo.

Um silêncio tenso toma a sala, deixando a maioria dos presentes incrédulos.

"Eu tenho um plano. Um plano audacioso, para construir o exército mais poderoso que a Tormenta já enfrentou. E esse plano pode começar, graças a esses herois!" **— Ezequias aponta para vocês.**

"Em meu primeiro ato como presidente, prometo uma coisa: Yuvalin se tornará a maior produtora de aço rubi em toda Arton!" **— ele tira do bolso uma pepita metálica carmesim —** ***"Essa amostra foi encontrada nas minas do sul, onde também descobrimos indícios de uma oficina dos anões que contém os segredos para trabalhar esse metal precioso. Era isso que Rudolph pretendia tomar de mim, de nós. Mas agora... Vamos clamar o que é nosso por direito!"***

Este é o fim da primeira aventura de *Coração de Rubi*. Os personagens sobem para o 4º nível e poderão se preparar para explorar as ruínas encontradas nas Minas Heldret, na aventura a seguir.



Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

INIMIGOS & MONSTROS

ARANHA GIGANTE — ND 2

Veja TORMENTA20, página 272.

BANDIDO — ND 1/4

Veja TORMENTA20, página 275.

CHEFE BANDIDO — ND 1

Veja TORMENTA20, página 275.

ELEMENTAL DO GELO — ND 3

Elementais do gelo costumam parecer formas humanoides cristalinas e pontiagudas, na maioria das vezes translúcidas, com um orbe de luz em seu centro. São muito comuns nas áreas ao redor das Montanhas Uivantes, onde o frio sobrenatural facilita seu aparecimento.

Espírito 9, Pequeno

INICIATIVA +12, **PERCEPÇÃO** +9, visão no escuro
DEFESA 22, **FORT** +11, **REF** +12, **VON** +9, imunidade a acertos críticos, atordoamento, doenças, paralisia, sono e venenos, vulnerabilidade à fogo.
PONTOS DE VIDA 63
DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO 2 garras gélidas +12 (1d8+4 de corte mais 1d6 de frio).
AURA DE FRIO No início de cada turno do elemental de gelo, todas as criaturas em alcance curto sofrem 1d6+3 pontos de dano de frio.

FOR 18, DES 18, CON 16, INT 9, SAB 12, CAR 9

TESOURO Nenhum.

ESTÁTUA ANIMADA — ND 2

Esses construtos são estátuas, geralmente de pedra ou metal, encantadas para ganhar movimento. Diferente dos golens, estátuas animadas não possuem consciência nem capacidade de raciocínio: são objetos animados criados para cumprir uma única função ou diretriz, determinada por seu criador.

Construto 8, Médio

INICIATIVA +4, **PERCEPÇÃO** +4, visão no escuro
DEFESA 17, **FORT** +12, **REF** +3, **VON** +4
PONTOS DE VIDA 72
DESLOCAMENTO 6m (4q)

CORPO A CORPO Pancada +14 (2d6+6 mais atordoamento).
GOLPE ATORDOANTE Uma criatura que sofra dano do ataque de pancada da estátua animada deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, fica atordoada por uma rodada.

FOR 22, DES 8, CON 18, INT —, SAB 10, CAR 1

TESOURO Nenhum.

GLOP — ND 1/4

Veja TORMENTA20, página 272.

GLOP, MAMÃE — ND 2

Como um glop comum, essa criatura também é uma gosma esverdeada com formato de gota. Porém, tem uma tonalidade mais escura e o tamanho de uma carroça! Trata-se de um glop que comeu demais e está prestes a passar por um processo de divisão, de onde surgirão novos glops comuns.

Embora o glop não guarde tesouros, seus "ninhos" costumam possuir itens dos viajantes e aventureiros que ele matou, visto que a criatura dissolve apenas matéria orgânica.

Monstro 4, Grande

INICIATIVA +3, **PERCEPÇÃO** –3, percepção às cegas
DEFESA 13, **FORT** +6, **REF** +3, **VON** –3, imunidade a ácido
PONTOS DE VIDA 48
DESLOCAMENTO 9m (6q)

CORPO A CORPO Pancada +6 (1d6+2 mais 1d6 ácido).
GLOPS FILHINHOS Uma glop mamãe está sempre acompanhado por 1d4 glops, que protegem-na instintivamente. Esses glops (assim como aqueles gerados pela habilidade Meiose Glópica) não rendem XP ao grupo.
MEIOSE GLÓPICA Quando ameaçada, uma glop mamãe pode gerar outros glops para protegê-la. No início de cada turno, role 1d4. Em um resultado "4", um glop surge num espaço adjacente à mamãe. Ele age normalmente, no turno da mamãe, a partir da próxima rodada.

FOR 14, DES 8, CON 14, INT —, SAB 1, CAR 1

TESOURO Padrão.

GORLOGG — ND 1

Veja TORMENTA20, página 276.

TURBA DE ZUMBIS — ND 2

Veja TORMENTA20, página 285.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

O Bando de Zelin

Braço direito de Rudolph, Zelin e seu bando mercenário cuidam dos trabalhos sujos do Presidente do Conselho. Sua unidade desertou do exército yudeniano após a guerra, quando foi abandonada nos ermos de Zackharov após a derrota dos batalhões em Trokhard. Desacreditados dos ideias puristas, eles passaram a lutar por outra causa, também não exatamente muito nobre: o ouro.

Zelin Alexevich — ND 2

Humano alto e musculoso, de pele e olhos claros. Conhecido como o "Lobo de Ferro", sempre fala em tom baixo e jamais sorri. Seu cabelo é curto, em estilo militar, e tem uma cicatriz no queixo em forma de xis. Veste uma armadura de couro escura e carrega uma espada de excelente qualidade — seu legado dos tempos de purista.

Humano 9, Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +10
Defesa 17, **Fort** +11, **Ref** +11, **Von** +10
Pontos de Vida 45
Deslocamento 9m (4q)

Pontos de Mana 9
Corpo a Corpo Espada bastarda +13 (1d10+4, 19) e espada curta +12 (1d6+4, 19).
Ambidestria Usando uma ação de ataque, Zelin pode atacar com sua espada longa e sua espada curta.
Ímpeto Zelin pode gastar 1 PM para aumentar seu deslocamento em +6m por uma rodada.
Marca da Presa Zelin pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para analisar uma criatura em alcance curto. Até o fim da cena, recebe +1d8 nas rolagens de dano contra essa criatura. Se a criatura for um humanoide não humano, esse bônus aumenta para +2d8.

For 18, Des 16, Con 16, Int 13, Sab 15, Car 12

Equipamento Couro batido reforçado, espada bastarda certeira, espada curta. **Tesouro** Dobro.

Milla Hofforva — ND 1

Ex-aluna da Academia Magibélica, Milla era a maga militar da unidade de Zelin. De cabelos claros perfeitamente alinhados num coque, a arcanista tem uma expressão fria e um olhar afiado, tão fulminante quanto suas magias explosivas. Usa um casaco militar pesado que vai até o meio de suas canelas, com um pequeno broche com o brasão da academia do lado esquerdo do peito.

Humana 6, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +3
Defesa 16, **Fort** +5, **Ref** +5, **Von** +5
Pontos de Vida 24
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 22
Raio Arcano (Padrão) Mila dispara um raio num alvo em alcance curto que causa 2d6+4 pontos de dano de essência. O alvo pode fazer um teste de Reflexos (CD 17) para reduzir o dano à metade.
Magias 1º — *Armadura Arcana* (já contabilizado nas estatísticas acima), *Seta Infalível*; 2º — *Bola de Fogo*, *Dissipar Magia*. CD 17.

For 10, Des 14, Con 14, Int 18, Sab 10, Car 12

Perícias Misticismo +9.
Tesouro Dobro.

Ruschel Vodorov — ND 1

Atirador de elite da unidade, Ruschel usa uma armadura de aço escuro que, completada por um elmo que lembra uma espécie de chapéu de metal, torna sua silhueta estranha e encobre boa parte de seu rosto. Costuma se comunicar com o resto da unidade por gestos militares e assovios.

Humano 7, Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +9
Defesa 20, **Fort** +9, **Ref** +11, **Von** +5
Pontos de Vida 28
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +9 (1d6+2, 19).
Ataque à Distância Besta pesada +12 (1d12+4, 18).
Mira Apurada (Movimento) Ruschel mira e recebe +2 em testes de ataque e na margem de ameaça com ataques à distância até o fim do turno.
Recarga Rápida Ruschel consegue recarregar sua besta pesada usando uma ação de movimento.

For 14, Des 19, Con 15, Int 10, Sab 15, Car 8

Equipamento Besta pesada certeira e precisa, couraça reforçada, espada longa, virotes x20. **Tesouro** Dobro.

Igor Raitter — ND 1

O capelão da unidade é um devoto do Templo da Pureza Divina, cujo emblema carrega gravado em um enorme escudo de metal. Alto, de ombros largos, queixo quadrado e cabelos negros penteados para trás de forma impecável, Igor se mantém fanático aos dogmas do Templo, mesmo tendo deserdado do exército purista.

Humano 6, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +7
Defesa 21, **Fort** +9, **Ref** +3, **Von** +9
Pontos de Vida 36
Deslocamento 6m (4q)

Pontos de Mana 22
Corpo a Corpo Martelo de guerra +8 (1d8+3, 19).
Magias 1º — *Arma Mágica*, *Curar Ferimentos*, *Escudo da Fé*; 2º — *Oração*, *Soco de Arsenal*. CD 17.

For 16, Des 10, Con 18, Int 13, Sab 18, Car 14

Equipamento Meia armadura reforçada, escudo pesado reforçado, martelo de guerra. **Tesouro** Dobro.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

AVENTURA DOIS

O SEGREDO DAS MINAS

Uma câmara anã foi descoberta no interior das minas Heldret, em Yuvalin. Em busca do precioso aço-rubi, os aventureiros exploram o lugar e desbravam seus perigos.

O Segredo das Minas é uma aventura dividida em quatro partes, uma para cada um dos quatro andares da câmara anã. Ao cada andar concluído, o grupo sobe um nível, indo do 5° ao 8°. A cada andar, os aventureiros podem sair da câmara e voltar para Yuvalin para descansar e reabastecer seus suprimentos.

RESUMO DA AVENTURA

Já estabelecido em Yuvalin, o grupo ajuda Ezequias com suas tarefas como novo Presidente da Guilda dos Mineradores. Certo dia, o inventor chama os aventureiros até sua oficina e pede um favor: precisa de ajuda na exploração da câmara anã em suas minas, em busca de aço-rubi. Próximo da mina, os heróis encontram oposição na forma da Guilda dos Mineradores. A entrada da câmara revela um elevador velho, mas ainda funcional. Com ele, os aventureiros podem descer para o subsolo e, de lá, voltar rapidamente para Yuvalin.

O primeiro andar da câmara está tomado de capangas da Guilda dos Mineradores. O segundo é uma área destruída e "cavernosa", repleta de armadilhas. O terceiro andar era a oficina da inventora anã Tallaka. Os estudos dela sobre aço-rubi deixaram enigmas a serem solucionados, além de construtos e trolls a serem enfrentados. Por fim, no quarto andar, os aventureiros encontram um cofre. Além dos segredos de Tallaka, ele contém o monstro mais perigoso das minas e um grande estoque de aço-rubi... Mas não o item que pode forjá-lo.

INTRODUÇÃO

A aventura começa quando um mensageiro goblin, a mando de Ezequias, entra em contato com o grupo. Segundo o goblin, o inventor tem um pedido importante para os heróis. Quando o grupo aceita a missão, o goblin os leva até a *Minérios Maravilhosos*, a oficina de Ezequias, no Distrito da Bigorna.

Cena 1

O PEDIDO DE EZEQUIAS

O Distrito da Bigorna é a região mais povoada e movimentada de Yuvalin, repleta de casas, tavernas e oficinas. Na *Minérios*, o grupo encontra Ezequias tra-

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

balhando em itens de forja. O inventor está ocupado, mas, quando vê os aventureiros, interrompe o que está fazendo.

Ezequias explica a situação: mineradores que trabalham para ele encontraram uma câmara anã nas redondezas de Yuvalin. O inventor acredita que o lugar possa conter aço-rubi. Mais importante, informações contidas em documentos encontrados pelos mineradores indicam que o lugar pode conter uma mítica ferramenta-artefato capaz de forjar o valioso material. O lefou pede que os heróis investiguem a câmara em busca dessa ferramenta. Pelo serviço, oferece T$ 1.000 por aventureiro.

O inventor também menciona que os mineradores que foram investigar a área nunca voltaram. Ezequias teme que, por causa de seus desafetos com a Guilda, os trabalhadores possam ter sido capturados ou mortos, então avisa que o grupo precisa estar preparado para problemas.

"Estou confiando essa missão a vocês. É muito importante para minha pesquisa que vocês encontrem o artefato! É a melhor forma de se forjar aço-rubi e não ouso imaginar o que acontecerá se ele cair em mãos erradas. Por favor, peguem-no custe o que custar! Além do pagamento, vocês terão minha eterna gratidão".

Se os aventureiros pedirem mais dinheiro, Ezequias dobrará a proposta, tamanha sua dedicação a busca. A recompensa será entregue assim que a ferramenta-artefato for levada ao lefou. Caso os heróis façam mais perguntas sobre a ferramenta, Ezequias dirá que não sabe exatamente como ela é, só que é um item muito valioso que pode forjar aço-rubi.

Cena 2

O Pedido de Lonien

Uma vez que os aventureiros aceitem a missão, podem se preparar na cidade. Quando o grupo estiver partindo, uma humana jovem, alta e de cabelos claros surge correndo na direção deles. Seu nome é Lonien. Ela tem uma expressão aflita e pergunta se os aventureiros estão indo para as minas. Se responderem que sim, ela diz que seu irmão está desaparecido e que deve estar lá. Ele se chama Jaren e, como ela, é alto e de cabelos claros. Segundo Lonien, seu irmão tem agido de forma esquisita desde que foi expulso da Guilda dos Mineradores.

"Não sei o que se passa na cabeça dele... Desde que teve o problema com a Guilda dos Mineradores, Jaren não parece mais o mesmo... Ele estava falando muito sobre essa mina anã de Ezequias e de repente sumiu de casa! Temo que possa ter se perdido lá ou ter feito uma bobagem ainda pior. Vocês poderiam procurar meu irmão e trazê-lo de volta, por favor?"

Caso o grupo pergunte o motivo de Jaren ter sido expulso da Guilda, Lonien diz que ele foi denunciado por Ezequias por desvio de dinheiro.

Se os aventureiros mentirem e falarem que não estão indo para as minas, Lonien pede desculpas por ter incomodado.

Cena 3

Emboscada Anã

Após falar com Lonien, os aventureiros podem seguir em direção às minas. É uma viagem curta pelos campos gelados ao sopé das Uivantes. No meio da viagem, o grupo é emboscado por mercenários escondidos em valas ao lado da estrada. Os personagens devem fazer um teste de Percepção (CD 15). Aqueles que falharem são surpreendidos. Há quatro anões capangas, liderados por Stroka, uma anã comandante. Se Stroka ficar com menos de 10 PV, pede clemência.

"Ei, essa emboscada não foi nada pessoal! Eu e meus cupinchas fomos contratados pela Guilda dos Mineradores para dar um trato nos amigos de Ezequias. Parece que ele está criando problemas para a Guilda! Mas não vou mais ficar no caminho de vocês, tá bom?"

O grupo pode decidir o destino da anã.

Cena 4

A Entrada

A entrada da câmara anã na mina é um salão grande com piso de ladrinhos e colunas nas paredes. Em outros tempos deve ter sido bonito, mas hoje está empoeirado e repleto de rachaduras nos ladrinhos e colunas. No fundo do salão há um corredor reto, estreito e escuro. No final dele, há um elevador velho, mas que ainda funciona. Quando os aventureiros entram e puxam a alavanca, descem para o primeiro andar da câmara. Os andares são numerados de acordo com a perspectiva anã. Assim, o primeiro é o mais próximo da superfície, e o quarto, o mais fundo.

O elevador para no primeiro andar. Os aventureiros podem descer para os outros níveis da mina. Porém, um teste de Sabedoria (CD 10) revela que isso não é boa ideia; no Reinado, é senso comum que masmorras são mais perigosas no fundo do que na superfície. Se os jogadores insistirem em explorar os andares fora de ordem, não os impeça. De qualquer forma, para abrir o cofre no quarto andar, eles precisarão de peças encontradas em todos os andares.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

PARTE 1: OS MINERADORES PERDIDOS

O primeiro andar está ocupado por um bando mercenário liderado pela anã Zhura.

Área 1

CORREDOR DE ACESSO

Saindo do elevador, o grupo se vê num corredor. Um teste de Investigação (CD 15) revela indícios de uso recente (pegadas na poeira, tochas oleadas nas paredes...). Os personagens podem ir para a direita (área 2) ou para a esquerda (área 4).

Área 2

VIGIAS ATENTOS

Seguindo pela direita, os personagens passam por uma porta quebrada e chegam a uma sala larga com dois anões veteranos de guarda.

Os anões estão atentos; para surpreendê-los, os personagens precisam passar em um teste de Furtividade (CD 21). Se falharem, os anões os percebem e atacam. Na segunda rodada do combate, os anões pedem ajuda aos humanos na área 3, que se juntam ao combate na terceiro rodada.

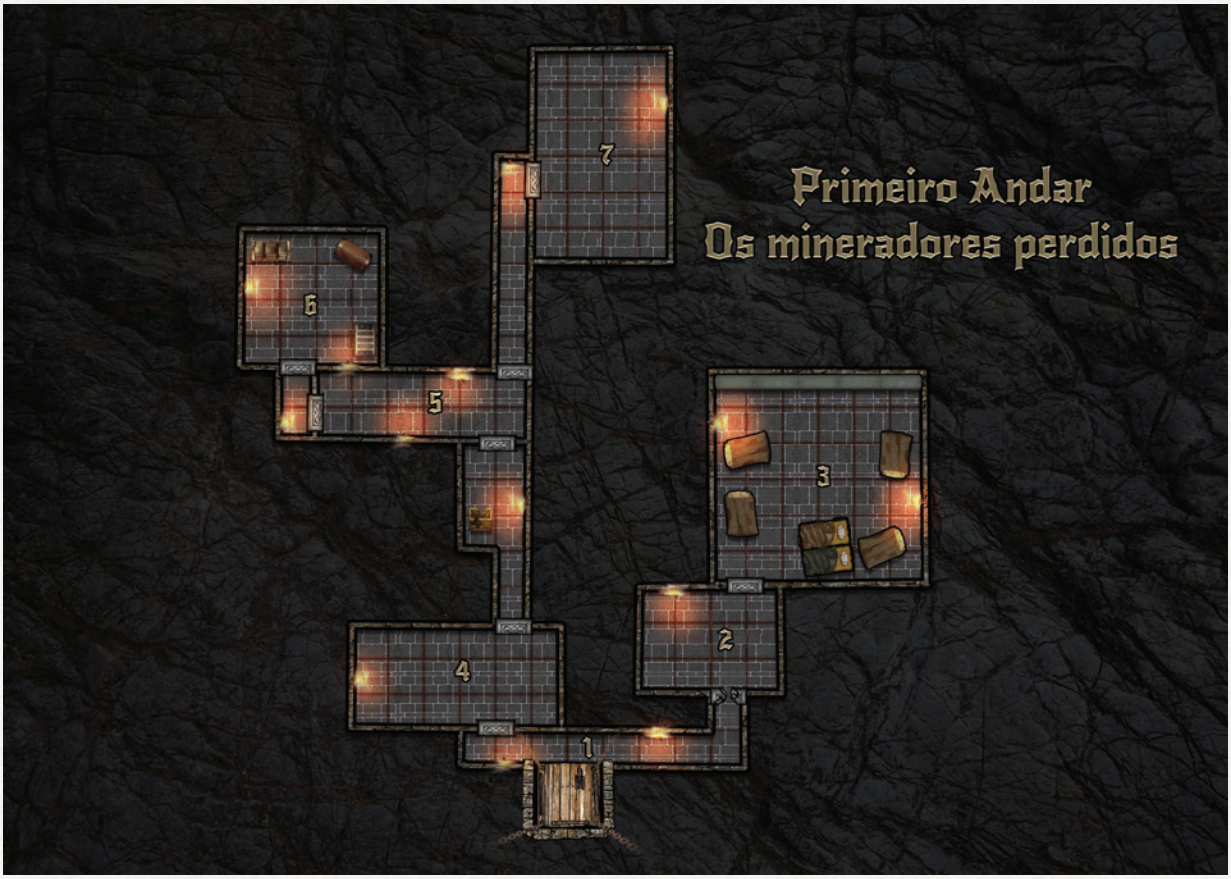
Um dos anões possui um papel dobrado com uma mensagem.

Não se esqueçam: a Guilda dos Mineradores paga BEM, mas exige MUITO! Não falhem, ou eles chamarão outros mercenários. Precisamos agir a qualquer sinal de pessoas mandadas pelo tal Ezequias. Não me decepcionem. — Zurah

Área 3

ACAMPAMENTO

Aqui há dois humanos mercenários, descansando. Caso não tenham sido chamados para o combate



Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

pelos anões da área 2, podem ser pegos de surpresa (Furtividade CD 15).

A sala é um acampamento improvisado dos mercenários, com vários sacos de dormir e mochilas repletas de bens pessoais, moedas e equipamento. O grupo pode rolar duas vezes na tabela de tesouros (*Tormenta20*, página 314), na linha de ND 3.

Na parede do fundo, o grupo vê desenhos que mostram o parecem ser elementos alquímicos e um golem. O desenho é antigo, e só sobreviveu tanto tempo por estar marcado na parede. Um teste de Misticismo (CD 20) identifica os desenhos como elementos para a elaboração de construtos, provavelmente feitos por um inventor experiente.

Área 4

Vigia Dorminhoco

Esta entressala está vazia, exceto por uma cadeira de madeira. Sentado nela, um humano mercenário cochila. Ele está equipado e evidentemente deveria estar de vigia. O grupo pode se aproximar sem acordá-lo com um teste de Furtividade (CD 5). Nesse caso, o grupo pode acordá-lo (ele ficará apavorado e pedirá misericórdia para poder fugir) ou seguir em frente e passar pela porta, que não está trancada.

Se o guarda acordar, vai se levantar e encarar o grupo, mas seu medo será visível. Os heróis podem atacá-lo ou fazer um teste de Intimidação (CD 15) para convencê-lo a ir embora. Se os aventureiros atacá-lo, ele grita por socorro. Se os anões da área 2 ainda estiverem vivos, correm para ajudar, chegando em duas rodadas.

No corredor após a porta, há uma caixa com documentos antigos. São desenhos de trolls, com setas apontando partes específicas dos corpos. Um teste de Conhecimento (CD 15), revela que são indicações de como derrotar as criaturas. Todos os heróis recebem 1d6 de bônus que pode ser usado uma vez em um teste de ataque contra um troll ou para aumentar a CD de uma magia lançada contra um troll.

Área 5

Antessala

Aqui há um humano mercenário acompanhado de seu lobo de estimação. A função deles é guardar o tesouro da área 6 e os mineradores presos da área 7, por isso eles não deixam seu posto. Depois da lidar com os guardas, os aventureiros podem seguir pela esquerda (área 6) ou pela direita (área 7).

Área 6

Tesouro

A sala para esta porta está trancada e só pode ser aberta com um teste de Ladinagem (CD 25) ou com a chave em posso de Zurah, a comandante dos mercenários que está na área 7.

A sala é pequena e usada como cofre por Zurah. Aqui, há uma corda de escalada de ótima qualidade (+2 em testes de Atletismo para escalar), uma pistola certeira com 10 munições e outros tesouros e equipamentos — o grupo pode rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 4.

Área 7

Mineradores Reféns

Antes de entrar nessa área, o grupo escuta pessoas chorando. Em seguida, escuta uma voz mulher gritando para que as pessoas fiquem quietas.

Dentro da sala, há 1d6+4 mineradores presos. São aqueles que Ezequias falou que nunca voltaram das minas. Atrás deles há três anões veteranos e Zurah. Quando vê os personagens, a anã diz que matará os reféns a menos que o grupo se renda.

"Vocês são peões de Ezequias, não? Sabia que apareceriam cedo ou tarde... Recebi muito dinheiro da Guilda dos Mineradores e não vou falhar. Agora, baixem suas armas e entreguem-se... Ou eu mato todos!"

Se os personagens atacarem, cada anão matará um refém (eles estavam com ações preparadas para isso). Obviamente, isso é péssimo, então é melhor que os jogadores bolem um plano.

Os heróis podem convencer Zurah a desistir de lutar e soltar os mineradores. Para isso, precisam passar em um teste estendido de Diplomacia ou Intimidação (CD 25, 3 sucessos exigidos).

Caso Stroka, a anã mercenária do começo da aventura, tenha sobrevivido, ela pode aparecer nesse momento para convencer Zurah a desistir de trabalhar para a Guilda. Se Stroka estiver presente, a dificuldade dos testes diminui para 20.

"Trabalhar para a Guilda não vale a pena! Eles não são patrões leais, só querem encher os próprios bolsos. Somos mercenárias, mas temos princípios. Largue esse trabalho e vamos sair daqui".

Se mesmo assim o teste falhar, Zurah ataca e Stroka sai da batalha, se recusando a atacar a outra anã. Se os aventureiros tiverem matado Stroka e usem essa informação para intimidar Zurah, a líder ficará enfurecida e atacará imediatamente.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Independentemente de como o conflito seja resolvido, um refém, o anão Thrûn, sobrevive. Quando tudo tiver acabado, Thrûn agradece aos aventureiros. Caso os outros reféns tenham sido mortos, o anão lamenta que tantos tenham morrido pela ganância da Guilda. Ele pergunta aos heróis se eles vieram a mando de Ezequias e diz que os reféns foram capturados porque Ezequias não se dobra aos esquemas políticos corruptos da guilda que controla Yuvalin. É possível perceber que Thrûn admira Ezequias.

"Fazia tempo que Yuvalin precisava de alguém como Ezequias, que não se curva a esses corruptos! Viemos aqui para ajudar Ezequias, mas infelizmente fomos capturados... Não sei o que a Guilda tem planejado, mas vocês precisam pegar a ferramenta que forja aço-rubi o mais rápido possível! Seria um horror se eles conseguissem esse instrumento!"

Assim que a conversa termina, Thrûn se retira. O grupo pode escoltá-lo (e aos outros reféns, caso estejam vivos) de volta a Yuvalin.

A sala está vazia, mas na parede do fundo, atrás de onde os reféns estavam, há uma pedra solta. A pedra esconde um pequeno nicho na parede. Dentro dele, os personagens encontram um objeto no formato de um terço de um círculo. Um teste de Misticismo (CD 15) revela que se trata de um tipo de chave mágica para abrir alguma estrutura anã. Porém, está incompleto. Se Thrûn ou Stroka estiverem com o grupo, podem informar essa provável função. De qualquer maneira, não existe nada para ser aberto nesse andar...

Zurah tem a chave da porta na área 6. Os heróis podem pegar a chave do corpo da anã depois do combate, mas se conseguirem convencê-la a desistir de lutar, ela entrega a chave como agradecimento, antes de sair da câmara.

Após investigar o primeiro andar da mina, o grupo sobe para o 5º nível e pode seguir para o próximo andar. Se preferirem, podem descansar em Yuvalin, para recuperar PV e PM e vender e comprar itens.

PARTE 2: SEDE DE VINGANÇA

O segundo andar está ocupado por Jaren, um guerreiro corrupto, e seus capangas. As paredes deste andar são de rocha natural, não esculpida, como no andar anterior. Exceto onde indicado o contrário, as áreas estão escuras, então o grupo precisa de uma fonte de luz para enxergar (ou de visão no escuro).

Área 1

CORREDOR DE ACESSO

À frente do elevador há um pequeno corredor que termina em uma porta. Assim que pisam nele, o grupo escuta um estrondo do outro lado da porta — uma explosão aconteceu no próximo cômodo!

Área 2

VAI EXPLODIR!

Do outro lado da porta há um salão com cadáveres de humanos e de anões, além de metal e madeira quebrados, tudo ainda fumegante. Os cadáveres eram capangas de Jaren, que fizeram bobagem e se explodiram com as bombas que carregavam. Mas há mais capangas aqui...

Área 3

EMBOSCADA ANÃ

Seguindo o salão para a esquerda, os personagens encontram alguns caixotes, parecidos com a madeira quebrada da área anterior — uma pista do que os caixotes contêm! Quando os aventureiros se aproximam, são emboscados por três anões veteranos estão escondidos atrás dos caixotes.

Dentro dos caixotes há 2d4 bombas (*Tormenta20*, página 152). Caso mais de 6 pontos de dano de fogo seja feito perto dos caixotes, todas as bombas explodem, causando 6d6 pontos de dano, +2d6 por bomba extra, em todas as criaturas a até 6m (Reflexos CD 20 reduz à metade).

Esses anões usam um uniforme diferente daqueles do primeiro andar, o que indica que são outro bando e não necessariamente estão trabalhando para a Guilda dos Mineradores. Um dos anões possui um lembrete escrito à mão:

Afiar machado.

Aparar a barba.

Cobrar de Jaren o pagamento.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Área 4

Depósito

A porta desta sala está trancada, mas pode ser aberta com um teste de Ladinagem (CD 20). Dentro, há uma armadilha de gás venenoso, ativada por qualquer um que pise no chão da sala. O gás afeta todos em alcance curto, causando 1d12 pontos de dano por rodada durante 1d4 rodadas (Fort CD 20 reduz à metade). É possível descobrir a armadilha, mas não desativá-la, com um teste de Investigação (CD 20).

Os heróis podem usar uma bomba para explodir a porta. Infelizmente, o gás venenoso dentro da sala é inflamável! A explosão resultante causa 12d6 pontos de dano em alcance curto (Ref CD 20 reduz à metade).

A sala possui um pequeno estoque de Jaren, com 1d4 *poções de curar ferimentos* (4d8+4 PV) e 4d6 x T$ 1.000 (as últimas economias dele).

Área 5

Dupla mordedora

Esse corredor escuro fede a carniça. O cheiro vem de dois gorloggs amestrados dos mercenários, que estão aqui de guarda e atacam o grupo.

Área 6

Quarto dos capangas

Nesta sala, quatro capangas de Jaren (dois matadores e um mago) descansam. Se o grupo demorou mais de três rodadas para derrotar os gorloggs da área 5, os capangas estarão prontos para atacar (com ações preparadas) assim que os personagens entrarem. Caso contário, um combate normal começa.

No fundo da sala há uma alavanca que pode ser acionada. Fazer isso desativa a armadilha da área 4.

Área 7

Corredor explosivo

Esse corredor estreito só permite a passagem de uma pessoa por vez. Está iluminado por lamparinas, o que indica que alguém passou por ele recentemente. Um teste de Investigação (CD 20) revela uma bomba enterrada no chão. Se um personagem pisar nela, ela explode, causando 6d6 pontos de dano (Ref CD 17 reduz à metade). Há mais bombas a cada 3m. É preciso um teste para descobrir cada uma, mas se os jogadores notarem o padrão, podem pular os espaços perigosos (é o que Jaren e seus capangas fazem).

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Área 8

Hora da Vingança?

Este é um salão quadrado e iluminado. Assim que os personagens entram, veem quatro humanos armados. Um deles se aproxima do grupo. Trata-se de um homem alto, esguio, de movimentos ágeis e olhar perigoso. É o líder deles, Jaren.

"Vieram aqui a mando de Ezequias, não? Aquele desgraçado quer destruir minha vida de novo, mas desta vez não vai conseguir. Desta vez, terei minha vingança! Vou explodir esse lugar, enterrando tudo para sempre. O aço-rubi nunca será de Ezequias!"

Caso o grupo pergunte sobre a rixa com Ezequias, Jaren diz que, graças às mentiras do inventor, foi expulso da Guilda dos Mineradores e seu nome foi "arrastado na lama". Se o grupo tiver voltado para Yuvalin no meio da aventura e perguntado sobre Jaren, Ezequias diz que expôs um esquema de corrupção do humano, que envolvia desviar dinheiro de investimentos públicos da cidade para o próprio bolso. Isso é verdade, mas Jaren não admitirá.

"Ezequias quer dominar Yuvalin com sua atitude paladinesca. Aquele intrometido acha que tudo é dele e que ele pode fazer o que bem quiser... Bom, vai aprender que não pode! Vou tirar tudo de útil dessas minas e vamos ver o nome de quem será arrastado na lama! Vou destruir esse lugar junto com todas as esperanças que Ezequias tem de descobrir qualquer artefato que forje aço-rubi".

Por estar tomado por sua sede de vingança, Jaren não pode ser convencido (ou intimidado) a desistir. A única opção dos aventureiros é lutar — se tentarem escapar serão perseguidos. Além do próprio Jaren, há dois matadores e um mago.

A Irmã Agradecida

Se os personagens pouparem Jaren e voltarem para Yuvalin, encontram Lonien, que agradece pelo que fizeram. A jovem se oferece para ajudá-los na exploração dos níveis seguintes da mina. Veja as estatísticas dela no final da aventura.

Se o grupo mencionar Lonien, a irmã de Jaren, ele balança a cabeça dizendo que ela não deveria se envolver em seus negócios. Porém, o guerreiro hesita, e fica pasmo por uma rodada.

Se Jaren ficar com menos de 10 PV, fica com medo e implora aos aventureiros para viver. Ele diz ao grupo que nunca mais se intrometerá na vida de Ezequias ou até mesmo da guilda de mineradores se eles o deixarem partir. Vai oferecer todos seus pertences — T$ 2.000 e sua espada modificada. Além disso, também há outro terço do círculo que os heróis encontraram no primeiro andar. Jaren encontrou o círculo enquanto escava esse andar para plantar os explosivos. Ele explica que aquele item é mágico e provavelmente serve como um tipo de chave. Os aventureiros podem deixar Jaren partir ou matá-lo.

Se procurarem na sala, o grupo encontra tabuletas de pedra com runas anãs e desenhos de armaduras feitas de aço-rubi. Um anão, ou qualquer personagem que passe em um teste de Conhecimento (CD 15), consegue ler. Os escritos explicam os avanços que o aço-rubi pode trazer para armaduras e armas. Um inventor pode usar essas informações para receber +10 em testes para fabricar itens de aço-rubi. Se entregarem para Ezequias, ele recompensa o grupo com uma modificação em um item a escolha de cada. No final das tabuletas, uma assinatura diz: "Tallaka, Artífice de Doherimm".

Como normal, o grupo sobe de nível. Eles podem seguir direto para o próximo andar ou voltar para Yuvalin.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

PARTE 3: AS SOBRAS DA GUERRA

Neste andar, o piso, o teto e as paredes são de pedra esculpida em ângulos retos e gemas mágicas nas paredes oferecem iluminação. Um personagem anão reconhece a arquitetura de seu povo, embora antiga. Ao contrário dos dois andares anteriores, não há sinais de que este tenha sido visitado recentemente.

ÁREA 1

CORREDOR DE ACESSO

A saída do elevador dá para um corredor com três portas: à direita, à frente e à esquerda. A porta da direita está entreaberta; as outras duas, fechadas.

ÁREA 2

LABORATÓRIO DE TALLAKA

Esta sala é um laboratório. Há uma mesa com instrumentos e pedaços de construtos — braços, pernas e cabeças metálicos —, tudo coberto por grossas camadas de poeira. Há também um baú de ferro com pequenas rochas de cor vermelho vivo — minério de aço-rubi. Por fim, há uma escrivaninha com pergaminhos em anão. Para lê-los, um personagem precisa ser anão ou passar em um teste de Conhecimento (CD 15). Em último caso, o grupo pode contratar um anão em Yuvalin para traduzir o texto por T$ 30. A seguir, o conteúdo dos pergaminhos. Muitos trechos ficaram ilegíveis pela idade.

Há séculos lutamos contra os malditos finntroll. Nossos soldados são bravos, mas os trolls nobres são ardilosos. Fazem experimentos bioarcanos, que transformam criaturas do subterrâneo em armas de guerra. A vitória é improvável. A menos que façamos nossos próprios experimentos...

...

O aço-rubi é o material mais fantástico de Arton. Mais duro que diamante, mais resistente que adamante, armas forjadas por ele cortam qualquer coisa. Muitas outras raças querem entender como conseguimos o aço-rubi, mas continuaremos em silêncio sobre isso. O aço-rubi é uma das grandes vantagens dos anões e continuará sendo. Ainda há aspectos do material que nós mesmos não entendemos, mas há cada vez mais anões empenhados em estudá-lo.

Um personagem anão (ou que passe num teste de Conhecimento contra CD 20), sabe que anões *nunca* revelam a origem do aço-rubi. Esse é o motivo de Ezequias estar investindo tanto nesta expedição.

Já faz semanas que me estabeleci neste laboratório, com uma boa quantidade de aço-rubi. Minha primeira medida foi defensiva: a criação de construtos que ataquem qualquer intruso. Agora, poderei estudar o aço-rubi.

...

Descobri aspectos incríveis do aço-rubi, que aumentam a eficácia de armas e armaduras. Será uma boa ajuda contra os trolls e os outros monstros usados pelos finntroll.

...

Por que me preocupar com armas e armaduras? Se usar o aço-rubi em meus construtos, posso deixá-los ainda mais poderosos e, assim, poupar a vida de incontáveis anões!

...

Acho que vou conseguir convencer os militares a me escutarem. Alguns ainda viram o nariz para meus construtos, acham que não são tão confiáveis quanto um soldado... Mas estamos em guerra e temos que fazer o que for preciso para vencer. K confirmou que os construtos estão melhorando nos testes de lógica, o que é bom, pois me ajudará convencer os outros de que eles não se virarão contra os nossos.

...

Meus novos espécimes de estudo chegaram! São trolls da superfície, mas ainda assim estou empolgada, sinto que estou prestes a descobrir algo fantástico! K está preocupado com a minha saúde, mas ele é um golem, não entende que anões são resistentes. Vou usar o espaço do andar de baixo para fazer esses novos experimentos. Nunca fui tão longe, mas tenho esperanças de que conseguirei bons resultados.

...

Hoje, K foi ferido por um dos espécimes. Ele insiste que não precisa de descanso, mas não vou forçar sua energia. Vou deixá-lo na salinha de descanso, se recuperando, enquanto sigo com os experimentos. Não sei qual foi a última vez que dormi, mas Doherimm cobra resultados e não quero dar chance para os finntroll causarem mais destruição.

Esta é a última anotação no diário. No fundo da sala, há uma porta fechada. Não há fechadura, apenas um nicho em forma de triângulo na porta. A peça mágica que preenche o nicho e abre a porta está neste andar da mina, mas na área 5. Caso já a tenham encontrado, os heróis podem abrir a porta.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Área 3

Despertar do Golem

Esta sala pequena contém um golem com três metros de altura e pedaços de aço-rubi enxertados em um de seus ombros. Assim que a porta é aberta, o golem desperta. Confuso, ele pergunta quem são os aventureiros e onde está Tallaka. O golem não é hostil (a menos que seja atacado ou que os personagens sejam desrespeitosos com a memória de Tallaka), e se apresenta como "K".

Quando sai da sala, K entende que muito tempo se passou. Fica surpreso e deprimido por ter ficado décadas desativado.

"Não acredito que tanto tempo se passou... O que aconteceu com a guerra? E com Tallaka? Ela me mandou descansar, disse que eu precisava esperar até ela voltar, porque eu me recusava a deixá-la sozinha. Os espécimes estavam ficando cada vez mais perigosos... Eu podia ter ajudado."

K responde às perguntas dos aventureiros. Ele diz que aquela câmara era o lugar que Tallaka tinha encontrado para fazer seus experimentos, sem a cobrança constante de Doherimm ou os ataques constantes dos trolls. Ela era uma anã inventora que pesquisava uma forma de usar aço-rubi para derrotar os monstros criados pelos finntroll e acabar com a guerra. K foi ferido por um dos experimentos de Tallaka e precisou ficar um tempo descansando. A ordem de Tallaka era de que ele se não levantasse até que ela abrisse a porta, mas a anã nunca voltou. É visível que K gostava de Tallaka e sente a falta dela.

Se o encontro com K for amigável, o golem se coloca à disposição do grupo e os segue pelo resto da jornada na mina, servindo como aliado.

Área 4

Desafio de Heredrimm

Seguindo pela porta norte do corredor de acesso, o grupo passa por um túnel estreito. Depois de alguns metros, encontram uma porta de pedra com uma inscrição no idioma anão que diz "Pela vontade de Heredrimm". Assim que o primeiro personagem atravessa a porta, ela começa a se fechar e se tranca sozinha. O grupo deve decidir se fica dentro ou fora.

No piso, o mosaico de uma balança divide a sala em duas. Os personagens precisam igualar o peso do lado direito e esquerdo da sala — contando o peso dos personagens e de seu equipamento. A seguir

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

estão pistas que os personagens podem receber passando nos respectivos testes.

- Heredrimm é o nome anão de Khalmyr, Deus da Justiça (Conhecimento ou Religião CD 15).
- Os dogmas de Khalmyr preconizam o equilíbrio das coisas. Na doutrina anã, isso adquire uma conotação literal, com a divindidade sendo evocada por mercadores para garantir a lisura de transações (Conhecimento ou Religião CD 20).
- Andando pela sala, é possível perceber que o piso é composto por duas plataformas, que cedem levemente sob o peso dos personagens (Investigação ou Percepção CD 20).

Assim que os heróis equilibrarem a plataforma, ouvirão um clique. Tanto a porta pela qual entraram quanto a porta na parede oposta se abrirão.

Área 5

Trolls Modificados

Esta sala esconde dois trolls rubis — experimentos de Tallaka que ela não queria que ninguém encontrasse. Os trolls estavam em coma, vivos apenas por sua capacidade de regeneração, mas despertam quando os personagens entram e atacam.

Depois que a luta tiver terminado, os heróis vêem pedaços de aço-rubi, junto com restos de trolls que morreram ali. Uma peça em formato de triângulo está presa no corpo de um dos trolls derrotados. É similar ao nicho da porta da sala trancada no laboratório de Tallaka. Caso já tenham passado para aquela área, os heróis podem voltar para abrir a sala.

Área 6

Sala dos Guardiães

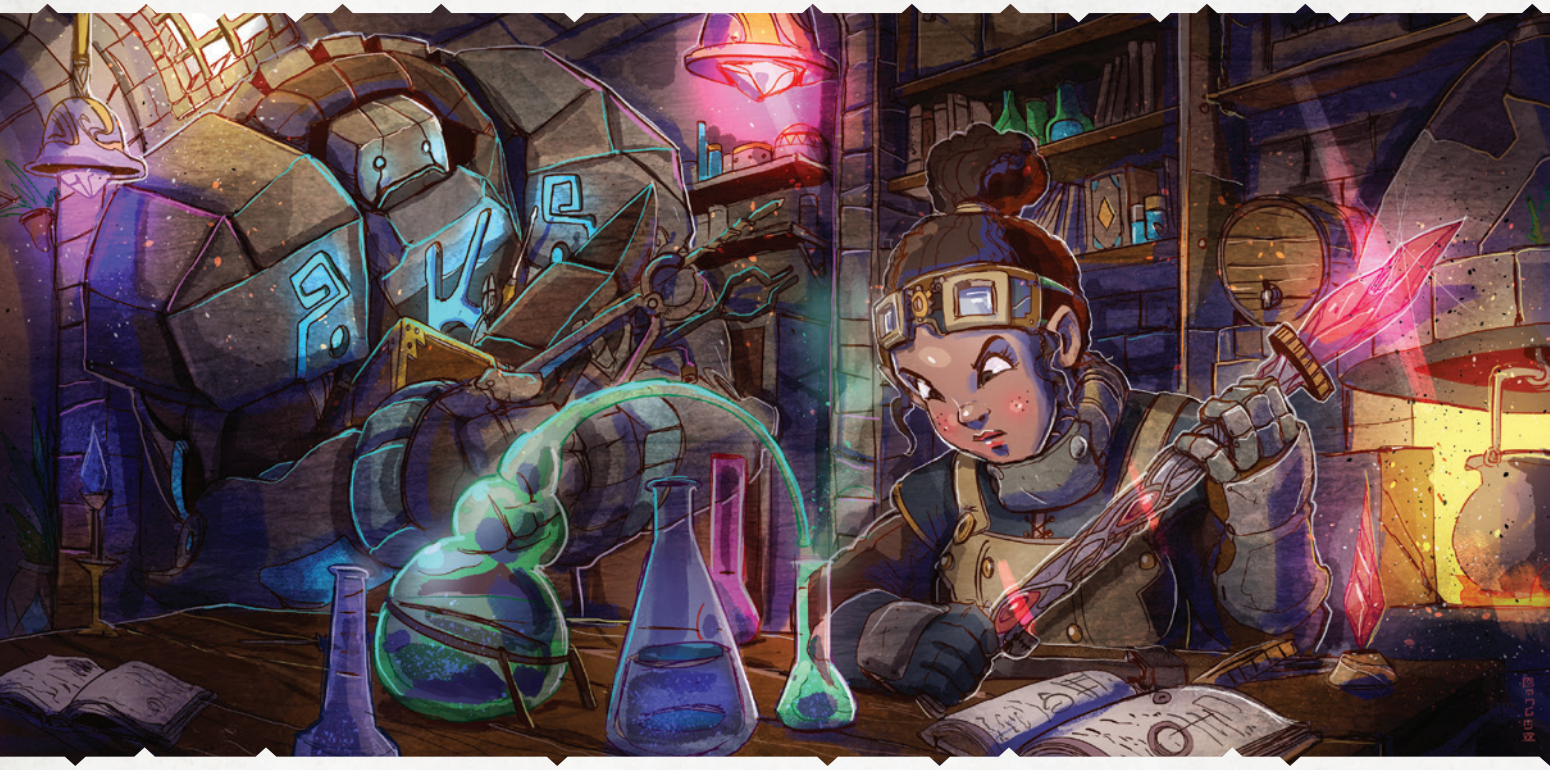
Esta sala está repleta de pedaços quebrados de construtos e ferramentas enferrujadas. Assim que os heróis entram, quatro guardiões de aço se ativam e atacam. Caso K esteja com o grupo, diz que eram guardas da mina, programados para abater invasores. Não há nada a fazer além de enfrentá-los.

Área 7

Enigma do Sol e da Lua

Quando o último personagem do grupo entra na sala, a porta se fecha com um estrondo. Para sair daqui, os heróis precisam resolver um enigma.

Assim que a porta se fecha, todas as lamparinas do lado de dentro se acendem magicamente. Com exceção da parede da porta, as outras três têm duas lamparinas cada. No piso da sala, um mosaico mostra um homem portando uma cimitarra enfrentando uma mulher com uma adaga. Para sair da sala, os



Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

heróis precisam apagar todas as lamparinas, no sentido horário em relação à porta, indicando que o sol está se ponto e a lua subindo ao céu. A seguir estão pistas que os personagens podem receber passando nos respectivos testes.

- O mosaico é uma representação óbvia de Azgher, o Deus do Sol, e de Tenebra, a Deusa das Trevas (Int ou Religião CD 10).
- Tenebra é uma das principais divindades anãs. Do ponto de vista deles, ela é a heroína e Azgher, o vilão (Religião CD 15).
- Tenebra e Azgher lutam todos os dias. A cada noite, Tenebra derrota Azgher, expulsando a luz brilhante e dolorida e levando a escuridão confortável ao mundo (Religião CD 20).

Quando resolverem o enigma, a porta se abrirá e um pedestal se erguerá do chão, com um baú. O pedestal contém riquezas guardadas por Tallaka — o grupo pode rolar duas vezes na tabela de tesouros, na linha de ND 6.

Área 8

O Terço Final

Esta sala era um depósito de Tallaka. Aqui, há um troll modificado e um guardião de rubi. Com a presença dos personagens, o troll desperta e o construto se ativa. Ambos atacam o grupo.

A sala possui apenas uma mesa com peças e instrumentos antigos e sem valor. Porém, acoplado num dos construtos, os aventureiros encontram o último terço da peça em formato de círculo. Caso K esteja presente, vai explicar que a peça abre um cofre no quarto andar da câmara.

Os heróis agora podem descer para o último andar da mina ou voltar para Yuvalin. Se K seguir o grupo para a cidade, chamará a atenção das pessoas, mas não a ponto de causar um tumulto — habitantes de Yuvalin estão acostumados a construtos maravilhosos! Ezequias ficará fascinado com a descoberta, e fará inúmeras perguntas sobre os experimentos de Tallaka.

Parte 4: Os Segredos de Tallaka

Este é o último andar da câmara anã. A arquitetura daqui é parecida com a do terceiro andar.

Área 1

Corredor de Acesso

Ao sair do elevador, os personagens podem entrar na porta à esquerda (área 2) ou seguir em frente (rumo à área 3).

Área 2

Guardiões do Passado

A porta desta sala está trancada, mas pode ser aberta com um teste de Ladinagem (CD 20). Assim que entrarem na sala, os personagens são atacados por dois guardiões de aço e um guardião de rubi.

A sala é um laboratório para experimentos com construtos. Após o combate, os personagens podem explorá-la; Aqui há uma *manopla anã de aço-rubi* (permite gastar 1 PM para receber +4 em Força por uma rodada). Além disso, os jogadores podem rolar uma vez na tabela de tesouros, na linha de ND 7.

Área 3

Abismo

Neste túnel, o piso é interrompido por um buraco com seis metros de comprimento — e, aparentemente, sem fundo... Perto dele, ossos de humanoides curtos e largos (um teste de Cura CD 15 indica que são ossos de anões).

Do outro lado do buraco, há um corredor com uma porta fechada marcada com um X (leva para área 4). O corredor continua à direita, rumo à área 6.

Área 4

Caminho Diagonal

O piso desta sala é formada por plataformas quadradas, nas quais cabe uma pessoa por vez. Luzes mágicas emanam do chão. Ao longo da sala, pode-se ver ossos de humanoides e partes de construtos corroídos e presos por algo similar a teias de aranha.

Quando um personagem entrar na sala, pergunte exatamente para onde ele vai avançar a partir do espaço da porta: para frente, para a esquerda ou para

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

a diagonal (frente e esquerda). A única resposta que não fará o herói cair em uma armadilha é a diagonal. Por não ser um espaço grande, os aventureiros só precisam andar por quatro fileiras de plataforma, então só é necessário perguntar a direção três vezes.

Os espaços com armadilhas estão marcados no mapa com uma bola verde. Eles podem ser revelados com um teste de Investigação (CD 25) ou a magia *Visão Arcana*. Se um personagem pisar em um deles, deve fazer um teste de Reflexos (CD 25). Se falhar, é atingido por teias corrosivas. Fica preso e, no início de cada turno seu, sofre 4d8 pontos de dano de ácido. Para se soltar, precisa passar num teste de Força (CD 25) ou causar 20 pontos de dano de corte nas teias.

Área 5

Último Experimento

No final de um corredor, o grupo encontra uma porta trancada. Para abri-la, é necessário um teste de Ladinagem (CD 20); porém, isso ativa uma armadilha de gás venenoso. Um resultado 25 no teste de Ladinagem, ou um teste de Investigação (CD 25) permite evitar a armadilha. O gás afeta todos em alcance curto, causando 1d12 pontos de dano por rodada durante 2d4 rodadas (Fort CD 20 reduz à metade).

Na sala, o grupo tem acesso aos últimos documentos de Tallaka, também em idioma anão.

Sei que, se Doherimm ficar sabendo disso, todas as minhas pesquisas serão canceladas, mas não me importo mais. O que quero agora é derrotar os malditos finntroll e salvar meu povo. Ainda há tanto que não sabemos sobre o aço-rubi que seria um desperdício abandonar os estudos agora. Que Heredrimm tenha misericórdia de mim…

...

O artefato é fantástico! Consegui usá-lo em armas, armaduras e construtos… Moldar aço-rubi é difícil, mas com as temperaturas que ele permite atingir na forja, torna-se brincadeira de elfo. Ele precisa ficar trancado em meu cofre. Se cair nas mãos dos trolls nobres, estamos perdidos...

...

Meus novos espécimes chegaram. Me sinto mal por estar enganando esses anões, mas preciso saber até onde podemos usar aço-rubi em um organismo vivo. Em Doherimm, eles foram avisados que me ajudariam com o transporte, mas não é verdade. Talvez morram, mas será por uma boa causa.

...

Todos os experimentos de aço-rubi em organismos vivos foram um fracasso. A maioria não passa da cirurgia, mas os que sobrevivem se queixam de dores horríveis... e logo morrem. Achei que aplicando aço-rubi diretamente nas pessoas poderia conseguir um resultado melhor, mas agora me vejo em um beco sem saída...

...

K acha que os anões partiram depois de terem me auxiliado, mas a verdade é que queimei os corpos. Estou pensando em que desculpa dar para Doherimm para pedir mais ajuda. As famílias dessas pessoas vão ficar preocupadas, preciso pensar no que vou falar... Imaginei que uma ou outra poderia morrer, mas não assim. O que vou fazer? O que eu já fiz?

Caso K esteja com o grupo, fica visivelmente abalado. O grupo agora pode entender porque encontrou ossos de humanoides neste andar — eram os restos dos anões que foram usados como experimentos.

"Tallaka era muito inteligente, e sabia diferenciar o certo do errado… Por que fez isso? Se ela acreditou que era o melhor, devia haver um motivo… Não sei como me sentir em relação a isso... Vocês não sabem como era, toda semana recebíamos alguma notícia de trolls e monstros matando anões, tomando nossos territórios… Guerras nunca são simples".

Área 6

Último Experimento

Este corredor possui mais dois guardiões de aço de Tallaka. Com a aproximação do grupo, eles se ativam e atacam.

Área 7

O Cofre

A porta para esta sala está fechada e não possui fechadura. Porém, possui três nichos, do tamanho das peças que os personagens encontraram nos outros andares. Inserir as peças na porta a abre. Caso o grupo não tenha encontrado todos os pedaços, precisa voltar para os outros andares e procurá-los.

Dentro da sala, há uma abominação — uma mistura de troll e construto, com aço-rubi enxertado, o último e mais perigoso dos experimentos de Tallaka.

Após a batalha, o grupo pode investigar o cofre. Há o cadáver de uma anã, usando roupas já esfarrapadas e um colar com o símbolo de uma forja. Caso esteja com o grupo, K identifica o corpo de Tallaka.

"Descanse com Heredrimm, Tallaka… Espero que tenha ido em paz."

O cofre possui 2 pedaços de aço-rubi (cada um pode ser usado para uma modificação de aço-rubi sem custo), 10 flechas de aço-rubi e um machado anão pungente e preciso de aço-rubi, além de uma rolagem de tesouro de ND 8.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Por fim, também há um pedestal, onde o artefato para forjar aço-rubi deveria estar. Porém, ele está vazio. K não sabe explicar o motivo — na última vez que viu Tallaka, ela estava de posse do artefato. No fim, o instrumento não está mais na mina.

Escolhas & Consequências

Após descobrir que o artefato de forjar aço-rubi não estava na mina, o grupo volta para Yuvalin. Na cidade, caso esteja com o grupo, Lonien argumenta para selar a mina com um desabamento.

"Esse lugar é perigoso! Não podemos ter algo assim tão perto de Yuvalin. Quantas pessoas podem se aproveitar do que está aqui dentro para fazer algo horrível? Vocês não estarão aqui para impedir todos!"

Caso K esteja com o grupo, ele discorda, dizendo que os estudos de Tallaka não podem ter sido em vão, mesmo que os métodos dela tenham sido questionáveis. K fala a favor de manter a mina aberta, dizendo que pode reconstruir aquele lugar para que se torne melhor do que já foi.

"Vocês não podem destruir os estudos de Tallaka. Ela deu a vida para descobrir as propriedades do aço-rubi. Sei que cometeu erros, mas o que aprendeu ainda pode ser usado. Há muita história aqui para ser perdida!"

Se o grupo decidir manter a câmara, K se torna um aliado permanente. Lonien não ataca os aventureiros, mas eles não serão bem-vindos em sua loja de poções. Quando não estiver com o grupo, K estará na mina, trabalhando no antigo laboratório de Tallaka (mas não nos mesmos experimentos...). Ele pode melhorar itens para os aventureiros, fornecendo 30% de desconto em modificações para armas e armaduras.

Caso os heróis decidam destruir a câmara, K se torna hostil e ataca, lutando até a morte. Após a batalha, Lonien se torna uma aliada permanente. Quando não estiver com o grupo, estará em sua loja de poções em Yuvalin, onde os heróis também podem encontrar Jaren (tentando mudar de vida) e comprar itens alquímicos e poções com 30% de desconto.

Com boa interpretação e um teste estendido de Diplomacia (CD 25, 3 sucessos exigidos) é possível chegar a um meio termo e manter tanto Lonien quanto K satisfeitos e como aliados. Talvez manter a mina aberta, mas arranjar um jeito de mantê-la segura de enxeridos?

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

INIMIGOS & MONSTROS

MERCENÁRIOS DE ZURAH

ANÃO CAPANGA — ND 1

Anões gostam de ouro — e esses gostam mais de ouro de que de qualquer outra coisa.

Anão 4, Médio

Iniciativa +1, **Percepção** +5, visão no escuro
Defesa 17, **Fort** +4, **Ref** +1, **Von** +5
Pontos de Vida 16
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de batalha +8 (1d8+2, x3)

For 14, Des 8, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 8

Equipamento Cota de malha, escudo leve, machado de batalha. **Tesouro** Nenhum.

ANÃO VETERANO — ND 2

Resistentes e teimosos, esses anões podem causar dor de cabeça (e outras dores) aos heróis.

Anão 8, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +6, **Ref** +3, **Von** +10
Pontos de Vida 32
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado anão +17 (1d10+4, x3)
À Distância Besta pesada +7 (1d12, 19)

For 18, Des 8, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 9

Equipamento Besta pesada, escudo pesado, machado anão certeiro, meia armadura, virotes x10. **Tesouro** Nenhum.

HUMANO MERCENÁRIO — ND 1

Precisa de um trabalho feito? Pague o preço e este mercenário fará o serviço.

Humano 5, Médio

Iniciativa +4, **Percepção** +3
Defesa 16, **Fort** +3, **Ref** +3, **Von** +1
Pontos de Vida 15
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +8 (1d8+4, 19).
Ataques a Distância Adaga +5 (1d4+4, 19).
Golpe Covarde O mercenário recebe um bônus de +2 em testes de ataque contra alvos flanqueados (para um bônus total de +4) e causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo contra alvos flanqueados.

For 18, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 8

Equipamento Adaga x2, couro batido, escudo leve, espada longa. **Tesouro** Nenhum.

STROKA — ND 3

Nascida no subterrâneo, esta anã foi para a superfície procurar por oportunidades novas assim que aprendeu a lutar. Depois de passar por inúmeras cidades do Reinado, encontrou em Yuvalinn boas oportunidades de fazer dinheiro.

Após alguns trabalhos bem-sucedidos, a Guilda dos Mineradores contratou a anã para serviços fixos. Stroka percebeu que a organização era corrupta, mas, por medo de retaliação, silenciou-se. Foi durante o trabalho para a Guilda que conheceu a sua companheira, Zurah. Stroka planeja juntar ouro o suficiente para deixar esta vida para trás junto de Zurah.

Anã 10, Médio

Iniciativa +9, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 24, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +15
Pontos de Vida 60
Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Martelo de guerra +19 (1d8+8, x3)
Estilo de Arma e Escudo Stroka aumenta o bônus na Defesa de seu escudo em +2 (já contabilizado).
Solidez Stroka aplica o bônus na Defesa recebido pelo escudo em testes de resistência (já contabilizado).

For 20, Des 11, Con 19, Int 12, Sab 12, Car 10

Equipamento Meia armadura reforçada, escudo pesado reforçado, machado anão brutal e certeiro.

ZURAH — ND 4

Zurah trabalha para a Guilda dos Mineradores há alguns anos, e já fez um nome para si na região. Como muitos de seu povo, viveu a maior parte de sua vida no subterrâneo, onde aprendeu a forjar e lutar. Nunca se importou muito com a superfície até começar a fazer negócio com outras raças no entreposto comercial de Doherimm, e perceber que Arton ia muito além da cidadela anã. Saiu viajando pelo Reinado e aceitando serviços mercenários, até se estabelecer em Yuvalin.

Zurah não se importa com a política da superfície, nem com o que a Guilda faz ou deixa de fazer. Porém, recentemente conheceu Stroka, que tem a incentivado a pensar de forma diferente.

Anã 12, Média

Iniciativa +12, **Percepção** +10, visão no escuro
Defesa 25, **Fort** +13, **Ref** +8, **Von** +12
Pontos de Vida 84

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo Machado de guerra +19 (3d6+11, x3)
À Distância Machadinha +12 (1d8+6, x3)
Ferreira Quando Zurah usa uma arma feita por ela, o dano da arma aumenta em um passo (já contabilizado).
Ordens Zurah pode gastar uma ação de movimento para gritar ordens para seus aliados em alcance médio. Eles recebem +1 em testes de perícia até o fim da cena.

For 22, Des 10, Con 20, Int 12, Sab 10, Car 13

Equipamento Armadura completa reforçada, machado de guerra brutal e certeiro, machadinha x2.

Capangas de Jaren

Humano Matador — ND 2

Mais crueis que simples mercenários, matadores são um desafio para qualquer herói que cruzar o seu caminho.

Humano 10, Médio

Iniciativa +12, **Percepção** +8
Defesa 23, **Fort** +6, **Ref** +9, **Von** +4
Pontos de Vida 30
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +17 (1d8+5, 19).
À Distância Arco longo +12 (1d8+5, x3).
Golpe Covarde O matador recebe um bônus de +2 em testes de ataque contra alvos flanqueados (para um bônus total de +4) e causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo contra alvos flanqueados.

For 20, Des 16, Con 12, Int 8, Sab 8, Car 8

Equipamento Arco longo, couro batido reforçado, escudo pesado, espada longa certeira, flechas x10.

Mago Mercenário — ND 3

Mercenários podem ser estúpidos, mas sabem reconhecer o poder da magia. Magos que não encontrem serviço em um palácio ou outro lugar mais refinado sempre podem se empregar em uma companhia mercenário. O trabalho pode ser ruim, mas o ouro é bom.

Humano 12, Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +9
Defesa 17 (*Armadura Arcana* aprimorada), **Fort** +7, **Ref** +7, **Von** +9
Pontos de Vida 36
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 28
Corpo a Corpo Adaga +17 (1d8+5, 19).
Arcano de Batalha O mago mercenário soma seu bônus de Inteligência (+4) nas rolagens de dano para magias.
Magias 1º — *Armadura Arcana*, *Imagem Espelhada*, *Seta Infalível de Talude*, *Teia*. 2º — *Bola de Fogo*, *Campo de Força*, *Velocidade*. CD 20.

For 9, Des 12, Con 12, Int 18, Sab 8, Car 8

Equipamento Adaga. **Tesouro** Nenhum.

Jaren — ND 5

Filho de uma família rica, Jaren teve um começo de vida fácil. Com acesso a tutores e mestres de armas, tornou-se um alquimista e guerreiro capaz, mas arrogante. Foi essa arrogância que fez com que apostasse grande parte das posses da família em uma partida de Wyrt. Quando ele perdeu, seus parentes o expulsaram de casa, dizendo que só poderia voltar quando recuperasse o dinheiro. Jaren então partiu para Yuvalin (acompanhado por sua irmã), onde esperava conseguir riqueza fácil.

O plano de Jaren era conseguir o dinheiro o mais rápido possível, e não demorou para perceber que desviar dinheiro público agilizava o seu plano. Ele conseguiu manter tudo sob controle até Ezequias se envolver mais com a Guilda dos Mineradores e denunciá-lo. A verdade é que parte considerável dos membros da guilda tinha seus próprios "esquemas", mas com a quantidade de provas que Ezequias levantou contra Jaren, não havia como não expulsá-lo sem colocar a credibilidade da Guilda em jogo.

Frustrado e furioso, Jaren foi tomado pela sede de vingança. Decidido a destruir algo de Ezequias, partiu para a câmara anã recém descoberta...

Humano 14, Médio

Iniciativa +17, **Percepção** +6
Defesa 24, **Fort** +15, **Ref** +18, **Von** +6
Pontos de Vida 84
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Espada longa +20 (1d8+6 mais 2d4 de ácido, 19) e espada curta +18 (1d6+6, 19).
Frasco de Ácido (Padrão) Jaren dispara um frasco de ácido em uma criatura em alcance curto. A criatura sofre 4d4+2 pontos de dano (Ref CD 23 reduz à metade).

For 13, Des 22, Con 18, Int 15, Sab 8, Car 14

Equipamento Couraça ajustada e reforçada, espada curta certeira, espada longa certeira com injeção alquímica, frascos de ácido x10.

Guardião de Aço — ND 4

Esses construtos foram as primeiras criações de Tallaka, antes dela dominar o aço-rubi e experimentar em seres vivos. Guardiões de aço são feitos para proteger uma área. Portanto, se tornam hostis quando percebem alguém que não seja seu criador entrando na área que eles devem guardar.

Construto 6, Médio

Iniciativa +5, **Percepção** +2, visão no escuro
Defesa 22, **Fort** +8, **Ref** +3, **Von** +4, imune a doenças, encantamento, fadiga, ilusão, sangramento, sono e veneno
Pontos de Vida 60
Deslocamento 6m (4q)

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com

Corpo a Corpo 2 pancadas +12 (1d10+7).
Pancada Atordoante Uma criatura atingida pela pancada do guardião de aço deve fazer um teste de Fortitude (CD 20). Se falhar, fica atordoada por uma rodada. Uma mesma criatura só pode sofrer esta habilidade uma vez por cena.

For 24, Des 10, Con 20, Int –, Sab 12, Car 1

Tesouro Nenhum.

Guardião de Rubi ND 6

Uma versão avançada do guardião de aço, este é o último construto fabricado por Tallaka antes dela começar a experimentar em seres vivos. São maiores que os guardiões básicos e, mais importante, possuem aço-rubi em sua composição.

Construto 15, Grande

Iniciativa +7, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 28, **Fort** +12, **Ref** +7, **Von** +10, imune a doenças, encantamento, fadiga, ilusão, sangramento, sono e veneno
Pontos de Vida 150
Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo 2 pancadas +23 (2d8+10 mais sangramento, 19/x3).
Blindagem Rubi O guardião possui 75% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.
Pancadas Rubi As pancadas do guardião ignoram resistência a dano. Além disso, uma criatura atingida pela pancada deve fazer um teste de Fortitude (CD 27). Se falhar, fica sangrando.
Sensores (Movimento) O guardião lança *Visão da Verdade* com alcance de 9m e duração de uma rodada.

For 30, Des 10, Con 20, Int –, Sab 16, Car 1

Tesouro Nenhum.

Troll Rubi ND 5

Na fase final de seus experimentos, Tallaka começou a testar suas ideias em criaturas vivas, começando por trolls capturados na guerra. Essas criaturas possuem pedaços de aço-rubi incrustados no corpo, sendo mais resistentes e perigosas. Enlouquecidos pelos experimentos, os trolls rubi atacam qualquer ser vivo que se aproxime deles. O aspecto avermelhado dos trolls, causado pelo aço-rubi, pode fazer com que sejam confundidos com demônios da Tormenta.

Monstro 9, Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +4, visão no escuro
Defesa 23, **Fort** +14, **Ref** +10, **Von** +2, cura acelerada 15/ácido, imunidade a fogo.
Pontos de Vida 144
Deslocamento 9m

Corpo a Corpo 2 garras +19 (1d8+10).
Dilacerar Se o troll rubi acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d8+10 pontos de dano.
Garras Rubis As garras do troll rubi ignoram resistência a dano.
Organismo Metálico O troll rubi é imune a fogo e possui 50% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.

For 26, Des 14, Con 23, Int 6, Sab 7, Car 6

Tesouro Nenhum.

Abominação Rubi ND 8

O projeto final de Tallaka para a guerra contra os finntroll. Por ser mais complexo que os outros experimentos, só existe um espécime desses no laboratório... Felizmente!

Feita de partes metálicas e orgânicas fundidas com aço-rubi, a Abominação é uma criatura grande, com três metros de pura letalidade. Por não ter sido finalizada e aperfeiçoada, a é uma visão desconfortável e grotesca, com vários membros de diferentes criaturas encaixadas em seu corpo. Ainda assim, é perfeitamente capaz de desferir golpes poderosos, tendo mais força que todos os outros experimentos encontrados nas minas.

Construto 18, Grande

Iniciativa +11, **Percepção** +16, visão no escuro
Defesa 30, **Fort** +16, **Ref** +11, **Von** +16, cura acelerada 10, imune a atordoamento, doenças, fadiga, paralisia, sangramento, sono e veneno
Pontos de Vida 216
Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo 2 garras +28 (1d8+13), pancada +26 (2d8+11 mais sangramento) e mordida +26 (1d8+11 mais atordoamento, x3).
Armas Rubi As armas naturais da abominação ignoram resistência a dano.
Blindagem Rubi A abominação possui 75% de chance de ignorar o dano extra de acertos críticos e ataques furtivos.
Dilacerar Se a abominação acerta os dois ataques de garra em uma mesma criatura na mesma rodada, causa mais 2d8+13 pontos de dano.
Mordida Esmagadora Uma criatura atingida pela mordida da abominação deve fazer um teste de Fortitude (CD 30). Se falhar, fica atordoada por uma rodada. Uma mesma criatura só pode sofrer esta habilidade uma vez por cena.
Pancada Rubi Uma criatura atingida pela pancada deve fazer um teste de Fortitude (CD 30). Se falhar, fica sangrando.
Sensores (Movimento) A abominação lança *Visão da Verdade* com alcance de 9m e duração de uma rodada.

For 32, Des 14, Con 24, Int 8, Sab 12, Car 2

Tesouro Nenhum.

Lonien

Irmã mais nova de Jaren, Lonien também teve o privilégio de uma educação refinada. Após as aulas de um tutor alquimista, a jovem se mostrou um prodígio em cura e poções.

Caio Cezar 113234 caiodiogo13@gmail.com

Quando Jaren perdeu o dinheiro da família em um jogo de azar e foi mandado embora, Lonien foi junto com ele. Ela sabia que Jaren era arrogante e podia ser estúpido, mas ainda assim o amava e acreditava que podia ajudá-lo a se redimir.

Ao se estabeleceram em Yuvalin, Lonien não se sentiu confortável na Guilda dos Mineradores, então abriu o seu próprio negócio, curando pessoas e vendendo poções. Tudo parecia correr bem, até que Jaren foi denunciado por corrupção. Ela já tinha visto seu irmão irritado antes, mas nunca como daquele jeito. Lonien ficou cada vez mais preocupada com o jeito que Jaren estava encarando a situação toda, ainda mais quando ele sumiu na direção das minas...

Aliada Veterana

Lonien pode curar e proteger os aventureiros. O personagem que Lonien estiver ajudando recebe +2 em testes de resistência e, uma vez por cena, se for reduzido a 0 ou menos PV, cura 4d8+4 PV.

"K"

O golem K foi uma das primeiras construções de Tallaka. A verdade é que K foi o primeiro golem funcional que ela conseguiu construir, com livre arbítrio e, principalmente, capacidade de ajudá-la nas tarefas do laboratório.

K é calmo e enxerga o mundo de maneira lógica, por isso às vezes não entende coisas como sarcasmo. Não teve a oportunidade de andar pela superfície, mas também nunca sentiu falta disso. Ele foi construído com um propósito, que era auxiliar Tallaka em seus experimentos para a guerra contra os finntroll.

Quanto mais o tempo passava no laboratório, mais K ficava preocupado com a saúde de Tallaka. O sentimento de preocupação dele com a sua criadora era genuíno, mas mesmo com todos os conselhos do golem, ela nunca parou.

A última memória de K antes de ser acordado pelos heróis é ser danificado por um dos experimentos que mais tarde resultaria na Abominação Rubi. Pela gravidade dos danos, Tallaka obrigou K a descansar e, para ter certeza de que ele não sairia antes de estar recuperado, colocou um comando no golem para que ele só acordasse quando a sala em que ele ficaria em repouso fosse aberta. O que a anã não imaginava é que esse dia só chegaria muitos anos depois.

Se o grupo enfrentar K, use as estatísticas de um guardião de rubi (mas K possui Inteligência 15). Caso o grupo fique amigo de K, use as estatísticas de aliado, ao lado.

Pisando no Freio

O Segredo das Minas é a aventura mais linear de *Coração de Rubi*. É uma "exploração de masmorras", o tipo de aventura mais antigo de todos, e queríamos que os jogadores da primeira *Jornada Heroica* tivessem essa experiência clássica em pelo menos um ponto da campanha.

Um grupo iniciante pode levar várias sessões de jogo explorando as diversas salas da câmara anã, especialmente se tiver que voltar várias vezes a Yuvalin para descansar. Porém, um grupo veterano pode terminar os andares mais rapidamente — talvez até mesmo um andar por sessão, o que faria com que subissem de nível ao fim de cada jogo! Se você achar isso demais, pode inserir cenas ou mesmo uma aventura para o grupo resolver entre os andares.

Dentro da campanha, este é um ótimo momento para resolver tramas pessoais dos personagens. Os heróis já não iniciantes a ponto de não conseguirem fazer muita coisa, mas ainda não são poderosos a ponto das questões de seus históricos não serem mais relevantes.

Você pode inserir cenas novas sempre que o grupo voltar à Yuvalin, de confrontos com bandidos ou guardas corruptos a cenas de interpretação — afinal, a cidade não para apenas poque os heróis estão explorando o subterrâneo! Uma inspiração para isso são as missões da primeira aventura. Outra opção é adicionar mais um andar na câmara, com salas e desafios de sua criação. Por fim, se quiser inserir uma aventura inteira, o melhor momento é após o grupo terminar o segundo andar e antes de começar o terceiro. O desafio do segundo andar tem um certo limite de tempo — Jaren não ficaria esperando para sempre! Porém, todas as coisas que estão no terceiro andar em diante estão paradas, e continuarão assim até que alguém (no caso, o grupo de personagens) chegue para perturbá-las...

Aliado Veterano

K pode proteger e aconselhar os aventureiros. O personagem que K estiver ajudando recebe +2 em Defesa e, uma vez por cena, pode rolar novamente um teste de perícia recém realizado.

Caio Cezar 113234 caiodlogo13@gmail.com